



JUEGOS 3DO
Entra en la nueva era del software

Sólo para adictos

HAND OF FATE



Todos los pasos para salvar Kyrandia

CYBERWAR



Infierno virtual







SUPER STREET FIGHTER II



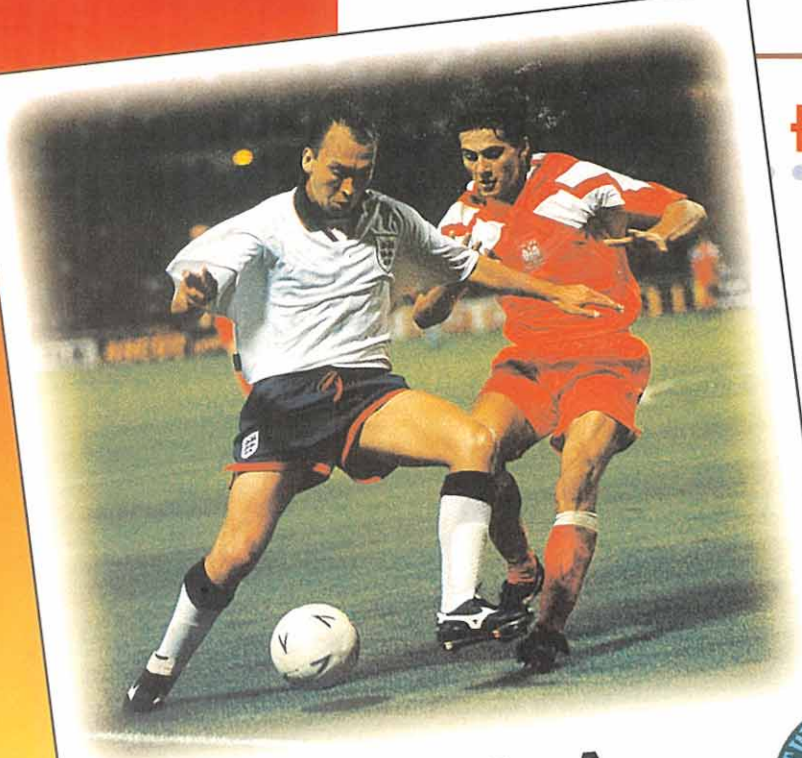
40 Megas de acción salvaje

REPORTAJE

ORIGIN: Creadores de mundos

ARMADA WING COMMANDER

El retorno del poder kilrathi




FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Deportivo

Graba y carga las jugadas de tus mejores goles. 48 equipos internacionales y 960 jugadores, cada uno de ellos con uno de los 13 niveles de habilidad disponibles. Ventana IsoCam™ para saques de esquina, saques de banda y saques de puerta. Toques de cabeza, pases de pecho, taconazos, regates y disparos. Más de 2.000 fotogramas de animación de jugadores. Ocúpate personalmente de los equipos y de sus tácticas durante el juego.

Disponible en PC y PC CD-ROM.





SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO



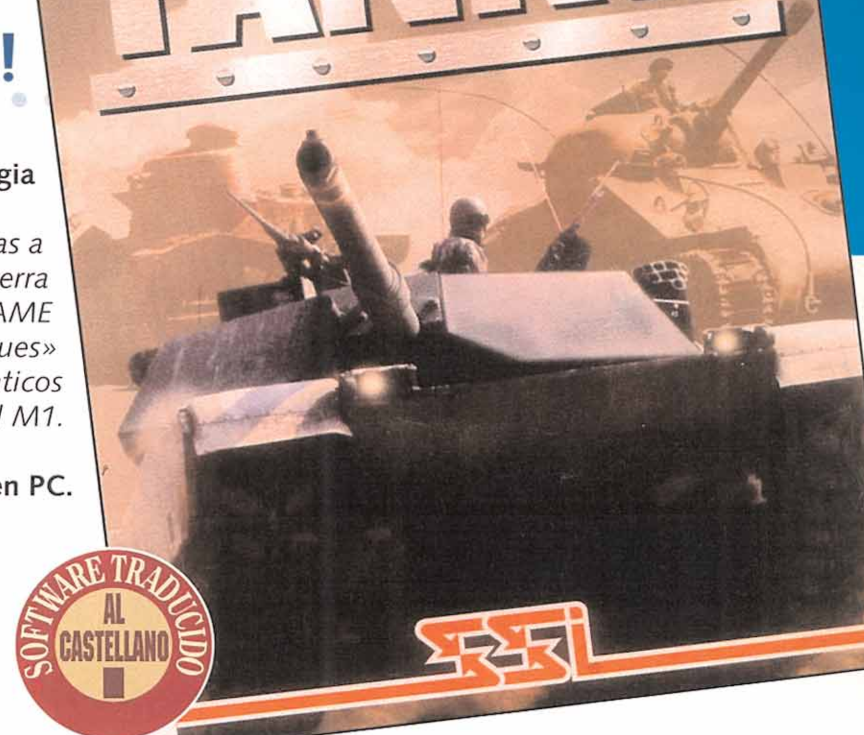
TANKS!

Estrategia

WARGAME CONSTRUCTION SET II: TANKS!™ ofrece confrontaciones armadas tácticas a pequeña escala sin límite, utilizando los distintos tanques y herramientas de la guerra mecanizada desde 1918 hasta 1991. Siguiendo la tradición del exitoso WARGAME CONSTRUCTION SET™ de SSI, este «paraíso virtual de los tanques» permite a uno o dos jugadores enfrentarse con tanques auténticos como el Whipper, el Tiger y el M1.

Disponible en PC.

SSI



SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO

ARMADA
WING COMMANDER
ORIGIN



WING COMMANDER ARMADA

Simulador

WING ARMADA te permite construir tu propio universo, tus misiones y tus campañas. Como comendante único, diriges un ataque decisivo contra los dominios del enemigo; controlarás hasta diez naves diferentes como piloto del bando terrícola o de los Kilrathi. Necesitarás algo más que tu habilidad en vuelo: tendrás que utilizar la mejor estrategia para alcanzar tu objetivo. Origin te ofrece acción trepidante en combates frente a frente, con visualización doble y opciones de modem/red en este fantástico ARMADA.

Disponible en PC.

ELECTRONIC ARTS
ORIGIN We create worlds.

DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Telf.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61**

Año X. - Nº 76 - Septiembre 1994 - 275 ptas. (Incluido IVA)

S U M A R I O



Sólo para adictos

Recordar los buenos tiempos siempre es un ejercicio muy saludable. Y si lo hacen por nosotros, mucho mejor... Este es el caso de «Armada Wing Commander», la última producción de Origin, que nos devuelve a los no muy lejanos tiempos de «Wing Commander» y las luchas galácticas, pero de una manera más espectacular. "Armada" es nuestra portada y será vuestro próximo programa. Y como Origin es la causante de tanta dicha, ofrecemos nuestro merecido homenaje a esta compañía americana con un pequeño reportaje, en el que os adelantamos los títulos de sus próximos éxitos, «Bioforge», «Wings of Glory» y «System Shock».

Origin ha sido el protagonista de nuestro primer párrafo por su fuerza y garra. Algo que no les falta a los juegos que conforman nuestras Previews, entre los que destacan: «Desert Strike», «Aegis», «Overlord» o «Robinson´s Requiem». Y lo mismo ocurre con nuestros Puntos de Mira, es decir: «Hexx», «UFO», Jungle Book», «Xplora 1», «Heimdall 2», «Rebel Assault» o «The Horde».

Sin embargo, nuestro número de septiembre es casi un especial de Patas Arriba. Y todo porque nos gusta echaros una mano. ¿Qué os parece saber cómo llegar al final de estos juegos...?: «Myst», «Pacific Strike» o «The Hand of Fate». Seguro que las vacaciones os han repuesto las pilas. Seguro que venís con muchas fuerzas. Pues reservad unas cuantas para nosotros, para Micromanía. Ya sabéis, vuestra revista de siempre.

4 MEGAJUEGO
ARMADA WING COMMANDER



Origin no nos deja descansar. Su más firme intención es la de suspendernos en el aire para no dejar enemigo vivo... La firma americana diseñadora de maravillas como «Wing Commander», nos entrega su último sueño hecho realidad: «Armada Wing Commander». Por el momento es la culminación de una saga, aunque no creemos que una enorme fuerza llamada "Wing Commander" deje de explorar los rincones del universo de nuestros ordenadores.

14 INFORME:
JUEGOS 3DO



Lo que se veía –algunos todavía lo ven así...– como un sueño imposible, parece que, poco a poco, va tomando forma en software de entretenimiento. Nos referimos al polémico hardware 3DO, creado por americanos, comercializado por japoneses, y "admirado" por europeos. En este reportaje os mostramos los juegos más potentes de esta nueva máquina. Los hay clásicos, originales, básicos... Son, en definitiva, una muestra de una realidad que parecía nunca iba a llegar. Con este informe, ya podemos decir que el 3DO está entre nosotros.

18 REPORTAJE:
ORIGIN



Una de las compañías más carismáticas del panorama internacional nos ha dejado curiosear un poco en los que serán sus más inmediatos –y más fuertes– lanzamientos. Así, para todos aquellos que lo estábais esperando, aquí tenéis programas como «Bioforge», «Wings of Glory» y «System Shock». Son auténticas maravillas de la programación que os sorprenderán por su calidad técnica .

22 PREVIEW
CYBERWAR



«The Lawnmower Man» fue una experiencia increíble. Pero como las cosas no iban a quedarse así; los programadores de SCI ha querido ir más allá... Más allá de la Realidad Virtual y de la interactividad. Y su "ir más allá" se traduce en «Cyberwar», un arcade/aventura con gráficos de increíble calidad.

40 PUNTO DE MIRA
STAR TREK. JUDGMENT RITES



Los "trekkies" estáis más que de enhorabuena. Interplay ha lanzado lo último de estos aventureros del espacio, es decir «Star Trek. Judgment Rites». Un nuevo reto para los fanáticos de la serie americana. Ya sabéis, mucha acción y frenética aventura por la senda estelar.

51 PUNTO DE MIRA
SUPER STREET FIGHTER 2

Aunque parecía imposible superar a todo un clásico como fue, es y será «Street Fighter II», lo cierto es que Capcom ha vuelto a dar el golpe mortal con «Super Street Fighter II». Para colmo de bienes, tenéis disponible este programa en las dos grandes consolas de Sega y Nintendo. Muchos se preguntan si es el mejor juego de lucha de la historia... Lo cierto es que lo mejor que podéis hacer es medir vuestras fuerzas con sus guerreros.

56 HAND OF FATE

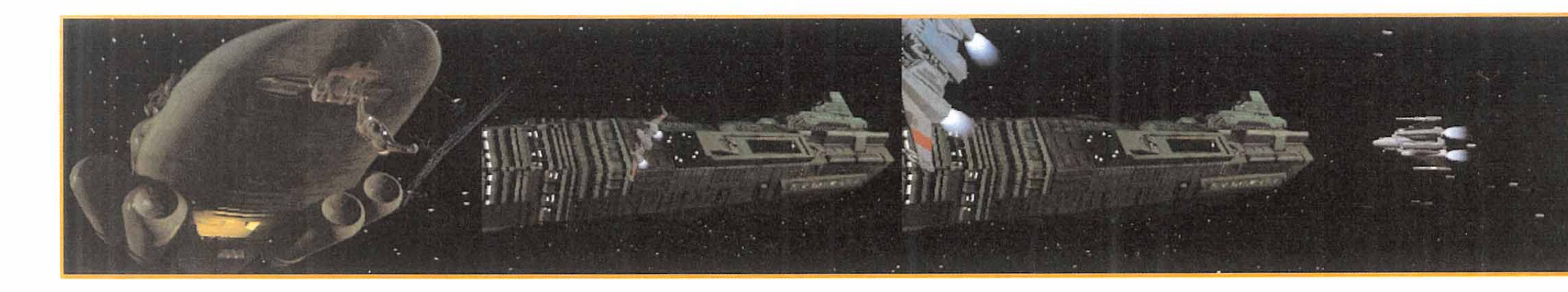
A que es difícil llevar a Zanthia por los caminos rectos de Kyrandia... Bueno, la verdad es que Kyrandia tiene de todo menos caminos rectos... Por esta misma razón os ofrecemos este Patas Arriba, para que logréis recuperar el objeto que detendrá la decadencia de una tierra tan hermosa. Os echamos una mano por si por el camino os tropezáis con muchas dificultades insalvables. Ya sabéis, «The Hand of Fate» es un reto..., salvable.

Edita HOBBY PRESS, S.A. **Presidente** María Andrino **Consejero Delegado** José I. Gómez-Centurión **Subdirectores Generales** Domingo Gómez, Amalio Gómez
Director Domingo Gómez **Subdirectora** Cristina M. Fernández **Director de Arte** Jesús Caldeiro **Diseño y Autoedición** Carmen Santamaría, Oscar López (Ayudante) **Redactor Jefe** Javier de la Guardia
Jefes de Sección Francisco Delgado, Francisco J. Gutiérrez **Redacción** Oscar Santos, Enrique Ricart, Margarita F. Montijano, José C. Romero (Traducciones) **Secretaria de Redacción** Laura González
Directora Comercial María C. Perera **Coordinación de Producción** Lola Blanco
Fotógrafo Pablo Abollado **Corresponsales** Marshal Rosenthal (U.S.A.), Derek Dela Fuente (U.K.), Eva Hoogh (Alemania)
Colaboradores Toni Verdú, Fernando Herrera, Pedro J. Rodríguez, Antonio De Cárcer, Anselmo Trejo, Santiago Erice, Diego Gómez, Rafael Rueda, Juan J. Fernández, Antonio Dos Santos, José Dos Santos, José Cruz, Marc Steadman, Jesús Pérez, Javier Sánchez, Enrique Pérez, Pablo Fernández, Javier Rodríguez, Roberto Lorente
Redacción y Publicidad C/ De los Ciruelos, nº 4 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92
Imprime Altamira Ctra. Barcelona, Km.11,200 28022 Madrid Tel. 747 33 33 **Distribución** Coedis, S.A. Tel. : (93) 680 03 60 Molins de Rei (Barcelona)
Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.

Depósito legal: M-15.436-1985
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por





MEGA juego

Hace ya bastante tiempo, la compañía norteamericana Origin diseñó un juego que marcó escuela. Su nombre era «Wing Commander» y aún hoy en día se le considera un clásico. Más tarde, su continuación, «Wing Commander II: Vengeance of the Kilrathi», nos devolvió a un apasionante universo en guerra. «Armada Wing Commander» es, por el momento, la culminación de la saga. Un simulador espacial que nos lleva a los confines más remotos del espacio.

ARMADA WING COMMANDER

SPLIT SCREEN o dos a los mandos



Es una auténtica novedad poder jugar a un simulador en una misma pantalla dividida en dos mitades verticales. Los que llevamos años enfrentándonos a todo tipo de criaturas controladas por el ordenador sabemos lo que vale, por una vez, un buen combate contra un oponente humano. O felino, depende de la elección. Si a esto le añadimos que disponer de una red, de un simple cable y dos ordenadores, o de un módem multiplica las posibilidades de juego nos encontraremos ante una versatilidad impresionante. Origin ha dado, una vez más, en el clavo.

- **ORIGIN**
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **ESTRATEGIA/SIMULADOR ESPACIAL**

Imaginaros un tigre con el don de la palabra. Una criatura de más de dos metros de alta, de pelo anaranjado y feroces ojos amarillos. Imaginaros que os la encontráis a los mandos de una poderosa nave espacial. Imaginaros que estáis frente a un Kilrathi.

Los Kilrathi son una antigua y orgullosa raza de humanoides felinos que lleva en guerra contra los terrestres la friolera de más de treinta años. La tecnología de las dos especies es muy similar y por eso el conflicto está, en el momento en el que transcurre Armada, en "tablas".

«ARMADA», ESTRATEGIA ESPACIAL

«Armada Wing Commander» es un juego radicalmente diferente a sus antecesores. Parece claro que Chris Roberts, la mente pensante detrás de la saga, ha querido diferenciar a este programa de lo que probablemente será «Wing Commander III», un proyecto que lleva dando vueltas por las oficinas de la compañía durante muchos meses y que seguramente se hará realidad el próximo año. «Armada Wing Commander» incluye en sus opciones un fuerte componente estratégico. De ahí el sobrenombre de "Armada".

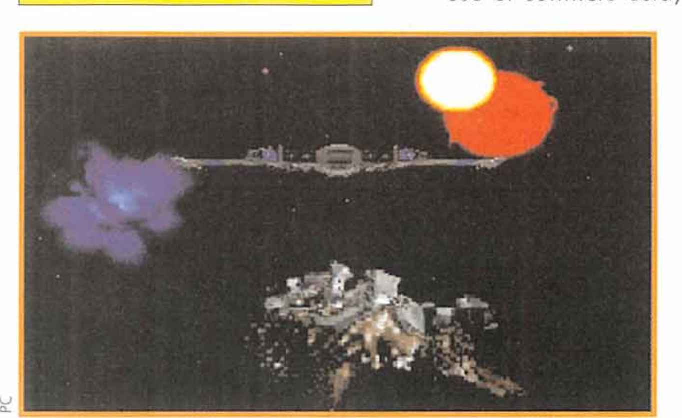
Existen tres modos diferentes de enfrentarse a este nuevo desafío. El primero de ellos, el puramente estratégico, nos pone al mando de una poderosa flota y nos permite dirigir sus movimientos, aumentar sus recursos con el comercio y un sinfín de posibilidades más. En esta modalidad de juego existe la opción de ponernos a los mandos de una nave en el momento en que haya algún combate y controlarla desde su interior. Para los menos avezados en el combate espacial también se puede elegir el modo automático en el que el ordenador será el encargado de llevar a cabo el ataque.

El segundo modo de juego nos permite entrar directamente en combate. Se denomina "Campaña" y en él únicamente pelearemos, en una "Dog Fight" espacial, frente a las naves enemigas. Otro detalle curioso es que en «Armada Wing Commander» podremos pelear desde el lado Kilrathi.

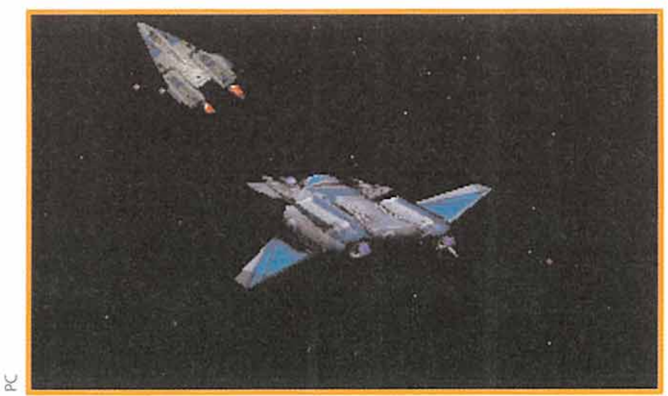
El tercer modo es el más novedoso de los tres y merece la pena que le dediquemos un apartado a él solito.

JUEGOS PARA DOS

Una de las novedades que están incluyendo los juegos de última generación es la de poder participar varios contendientes simultáneamente. Para ello se utiliza un módem o una red y en algunos casos es posible conectar dos ordenadores con un cable serie. «Armada Wing Commander» no sólo incluye estas tres posibilidades sino que además, si no tienes red, módem, y tampoco dispones de dos orde-



El conflicto entre los humanos y los Kilrathi lleva, en el momento en que transcurre el programa, treinta años de guerra contínua.



Es apasionante la opción de "cazar" a las naves enemigas. Claro que habrá que tener un especial cuidado con los misiles Kilrathi.



Desde la cabina de nuestro futurista caza galáctico podremos escoger cualquiera de las vistas espaciales de las que disponemos.

El Universo en Juego



PC

«Armada Wing Commander» es un programa que nos llevará a enfrentarnos contra una sangrienta raza de felinos alienígenas.



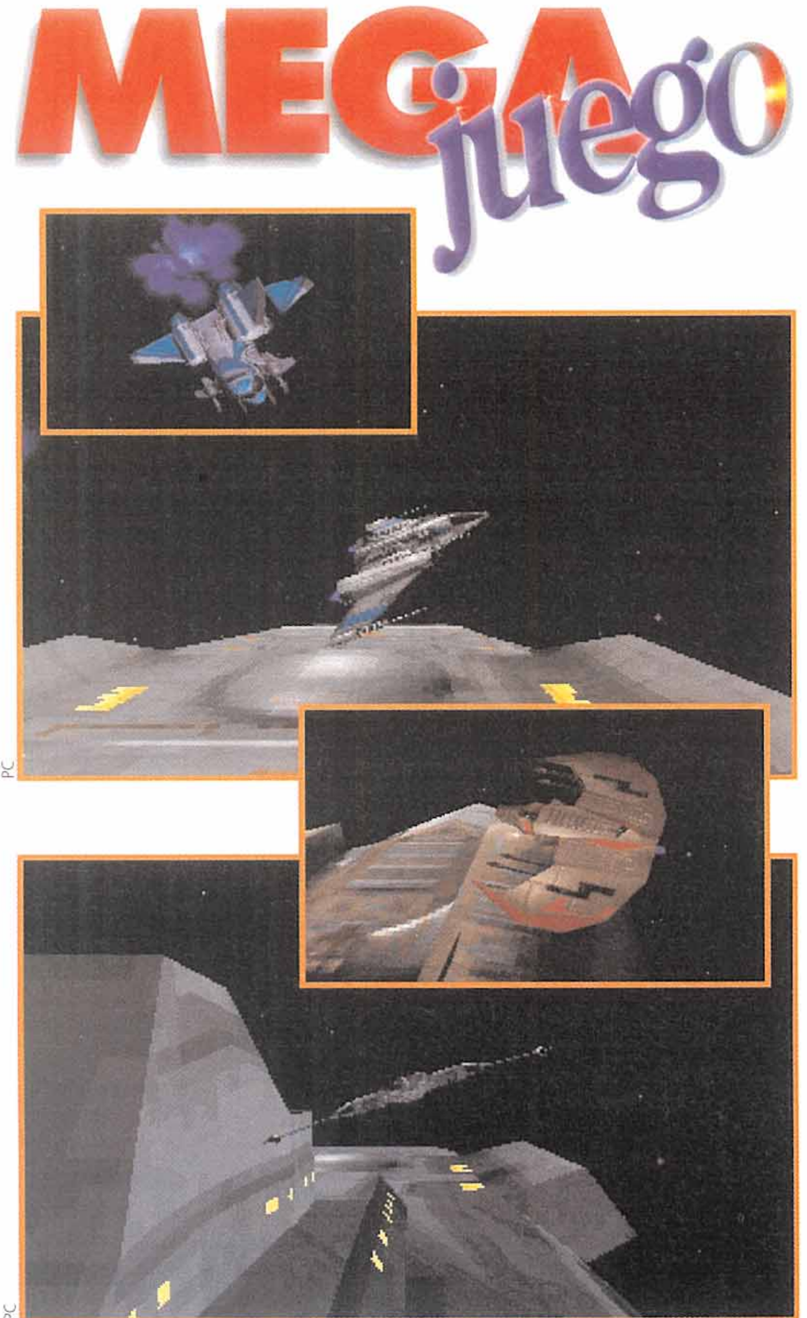
PC

Una de las más interesantes posibilidades de este nuevo juego de Origin es la de controlar toda la aventura en modo estrategia.



PC

Las explosiones que podréis ver en «Armada Wing Commander» están entre las mejores del género de los simuladores espaciales.



Las naves nodriza que aparecen entre una y otra misión nos permitirán recobrar nuestras fuerzas y repostar las armas y el combustible de nuestra nave.

nadores podrás emplear el sistema "Split Screen" o "pantalla partida".

El modo "Split Screen" divide la imagen en dos zonas verticales y permite que un par de jugadores disfruten de la aventura uno frente al otro. Imagínate las posibilidades de las que puedes disponer. «Armada Wing Commander» te meterá de lleno en una cruzada espacial en la que sólo el más rápido y el más hábil podrá salir con vida. Todo en un ordenador. Claro que si tienes la opción de conectarte vía módem o de emplear el juego en una red te recomendamos no dejes pasar la oportunidad de hacerlo. Te resultará, de seguro, una experiencia alucinante.

NAVES, ARMAS Y GATOS ESPACIALES

«Armada Wing Commander» incluye todo tipo de armas y naves con y contra las que pelear. Más de veinte tipos diferentes de las primeras incluye el arsenal humano y Kilrathi conjuntamente; todo un compendio de formas de destruir al enemigo sea de la especie que sea y de convertirle en fragmentos de basura espacial. Cada arma posee sus características especiales claramente definidas y su efectividad depende de su empleo. En cuanto a las naves hay más de treinta representadas en el juego, también sumadas las de los dos bandos. Será posible escoger cualquiera de ellas para integrarnos en la aventura.

EL RINCÓN DEL TÉCNICO

Poco se le puede reprochar técnicamente a «Armada Wing Commander». Quizás que en esta ocasión las sensacionales animaciones con las que contaban los dos juegos anteriores de la saga se hayan limitado al máximo. Menos caras y menos secuencias renderizadas y más acción parece el mensaje que nos ha querido lanzar Origin.

El sonido está a la altura de las mejores composiciones para juegos. Cientos de efectos y ruidos de todo tipo completan una banda sonora a la que se puede clasificar sin exageración de espectacular. No en vano Origin siempre ha dado mucha importancia a la ambientación de sus programas.

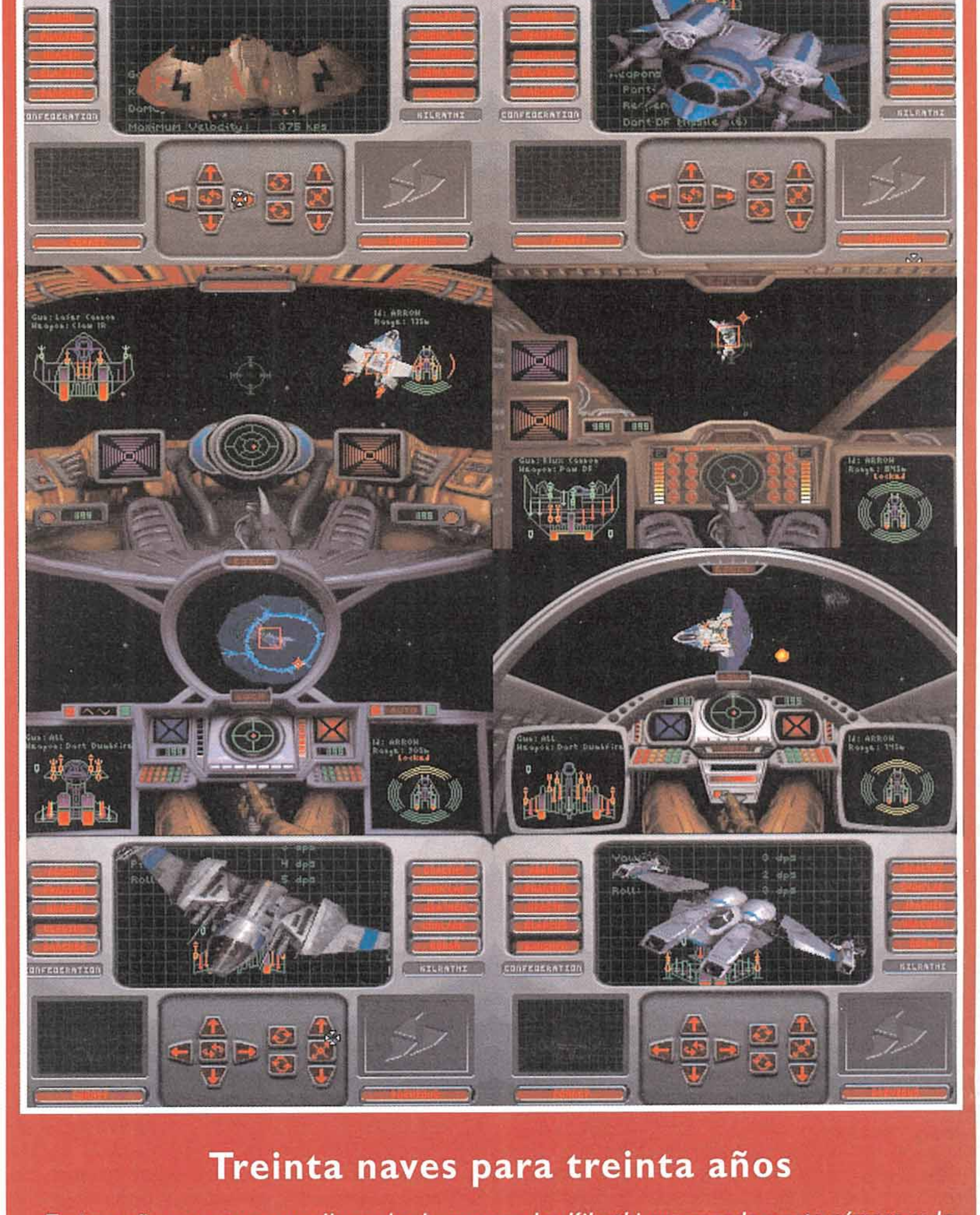
Los gráficos, por su parte, han sido bastante mejorados con respecto a los dos «Wing Commander» que precedieron a éste en el tiempo. Para diseñar las imágenes con las que «Armada Wing Commander» debía deleitarnos se ha utilizado la misma herramienta que se empleó para «Strike Commander» y «Pacific Strike». Mayor definición, más rapidez y más movilidad definen a partir de ahora a las naves tanto humanas como Kilrathi que aparecerán en los nuevos episodios de la saga.

LA EPOPEYA CONTINÚA

Chris Roberts ha sabido dar a su universo particular una entidad tan real que parece que estemos realmente entroncados en una batalla a vida o muerte por la supervivencia de la raza. Con «Armada Wing Commander» ocurre lo mismo que ocurría con los dos juegos anteriores pero de forma más intensa. Diez minutos frente al ordenador y nos encontraremos vestidos con el uniforme de la Confederación y dispuestos a masacrar a cuanto Kilrathi se nos ponga a tiro, o al contrario si vuestras simpatías van con los felinos.

A esta perfecta integración en un juego de ordenador, a esta comunicación entre máquina y ser humano ayudan todas las artimañas tecnológicas que Origin ha puesto al servicio del equipo de programación de «Armada Wing Commander». Es esta una pieza de coleccionista que no se puede dejar pasar de largo, una aventura total como pocas veces se puede ver en un ordenador. ¡Y sólo es el aperitivo ante «Wing Commander III»!

J.G.V.



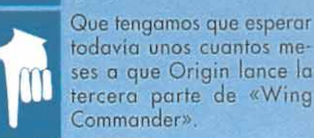
Treinta naves para treinta años

Treinta años se supone que llevan los humanos y los Kilrathi guerreando y este número es la cantidad de naves de combate de las que dispondremos en «Armada Wing Commander». Todas ellas son seleccionables por el usuario, tanto las de un bando como las del otro, y, por supuesto, cada una de ellas tiene diferentes capacidades, diferente armamento y diferente aspecto. Si a esto le añadimos el que en más de una ocasión volaremos junto a las gigantescas naves nodriza de los felinos y de los terrestres, nos encontramos con que «Armada Wing Commander» supera en mucho, gráficamente hablando a sus dos predecesores. Por supuesto que, además, los tableros de los cuadros de mando de cada una de las naves son diferentes y, en nuestra opinión, mucho más bonitos los del bando Kilrathi. A lo mejor es que con eso de la novedad...

93

ORIGINALIDAD	70
GRÁFICOS	94
ADICCIÓN	90
SONIDO	89
DIFICULTAD	75
ARGUMENTO	95


La forma que tiene de introducirnos en la aventura y de conseguir que en unos minutos se nos olvide hasta en qué planeta estamos.


Que tengamos que esperar todavía unos cuantos meses a que Origin lance la tercera parte de «Wing Commander».



Nos vemos en INFORMAT
Stand nº 150. Barcelona, 12-16 de Septiembre
EL MEJOR SOFTWARE
AL MEJOR PRECIO
1.200 ptas.
LEADER BOARD
MURDER
TOTAL ECLIPSE
FINAL ASSAULT
SNOWSTRIKE
10 nuevos títulos
WIZARD WARZ
WEIRD DREAMS
DRAGONS OF FLAME
3D POOL
IMPOSSIBLE MISSION II
AHORA YA TIENES DISPONIBLE LA COLECCION DE LOS 40 TITULOS
CD-ROM DESDE 3.995 PTAS.
Cada uno de los títulos KIXX contiene un punto que debes pegar en el cartón que encontrarás dentro de las cajas. Reúne 10 Puntos y manda tu cartón a ERBE/MCM Software y te enviaremos por correo una bonita camiseta.
LINKS
F-19 STEALTH FIGHTER
LARRY
ROGER WILCO
F-15 STRIKE EAGLE
PIRATES
CRUISE FOR A CORPSE
TANK PLATOON
1 Punto
CUPONES KIXX
DISTRIBUIDO POR ERBE
ANIVERSARIO 10 ERBE 1984 • 1994
Kixx
ERBE / MCM SOFTWARE, S.A.
Méndez Alvaro, 57
28045 MADRID
Tel: 539 98 72
Fax: 528 83 63
Nº 1 en PC/CD-ROM
© 1991 Delphine Software. All rights reserved. © 1991 Access Software, Inc. All rights reserved.
TM designates a trademark of Sierra On-line, Inc. Sierra logo is a registered trademark of Sierra On-line, Inc.
© 1991-1993 Sierra On-line, Inc. All rights reserved. ® is a registered trademark of, or licensed to Sierra On-line, Inc.
© MicroProse Software, Inc. All rights reserved. © 1990 MicroProse Software, Inc. All rights reserved.
© 1989 by MicroProse Software, Inc. and 1991 MicroProse. All rights reserved.

Acid House

Esclavos de la moda

El Mundial USA 94 concluyó con la –merecida– victoria del mejor equipo de todo el campeonato, Brasil, y con la selección española –muy en su línea– saliendo por la puerta falsa. Si jugaron bien, o no, es harto discutible; si Clemente es un señor que a testarudo no le gana nadie parece que quedó más que claro; lo que ya no es de recibo es que se comente que el mundial de los españolitos fue todo un éxito, y que nos eliminaron de manera injusta. Si empatar con Corea, o ganar a Bolivia y Suiza es un gran logro... Pero el que suscribe no se ha metido a columnista deportivo. Ni ganas. Bastantes expertos hay ya en el tema en este país –unos treinta y ocho millones, más o menos–.

Semejante perorata viene a cuento de algo muy simple. Algo que vendría a ser, más o menos, que el hecho de que se celebre un gran evento deportivo (o poned en su lugar conmemoración histórica, éxitos cinematográficos tremebundos, auge del formato CD-ROM o cualquier bobochorrez similar) es inmediatamente aprovechada por el 99,9 por ciento de las compañías de software para lanzar un «Football Championship Sports Superb Atomic Megagame», o algo parecido.

Cuando los juegos no son de fútbol, resulta que a todos les da por hacer programas con actores digitalizados, o simuladores de combate, o beat´em´ups, o poner gráficos renderizados..., todo tan parecido que, a veces, el título es la única nota distintiva. Es la moda.

¿Es el adicto al juego un esclavo de la moda? ¿Está de moda poner modas en los argumentos de los programas? ¿Nos han vendido cincuenta veces el mismo perro con distinto collar? ¿Acaso hay algún cerebro en la sombra que maneja los hilos, responsable de todos los juegos del universo? ¿Es esto el resultado de un acuerdo entre las compañías de software y los extraterrestres? ¿Existe vida en Marte? ¿Por qué Claudia Schiffer no se fija en mí? Nosotros, usuarios y esforzados aficionados, seguimos sin entender que, en realidad, somos los grandes –y únicos– beneficiados del trabajo, a veces hasta duro, que se realiza pensando en nuestro dinero..., perdón, en nuestra diversión. Y encima nos quejamos. Es la moda.

Está de moda quejarse. ¿O no? Tengamos en cuenta que el adicto es un ser contradictorio que necesita alguien que le guíe por el terrorífico mundo de los juegos, de los que apenas debe entender, según algunos. Entonces, ¿dónde está el problema? Nos lo dan todo hecho, argumentos, géneros, diseños, métodos de control..., hasta crean nuevas máquinas para ofrecernos montañas de diversiones. Maquinas para que podamos hacer que los muñequitos salten por plataformas renderizadas con paletas de miles de colores, o se quejen con voces digitalizadas cada vez que les damos el golpe de la bola de energía.

¿Dónde está el problema? El problema está en que no sabemos apreciar el esfuerzo ajeno, y siempre pedimos más de lo que debemos. El problema está en que el adicto es un espécimen insaciable, que nunca se contenta con nada. ¡Nosotros somos el problema! Al fin y al cabo, la Historia no es más que una sucesión cíclica de modas y, por tanto, el software, no sólo no puede sino que, no debe escapar de tal círculo. ¿Qué derecho nos asiste para intentar ir en contra del devenir de la humanidad? Pero ya, ya llegará el momento del llanto y el crujir de dientes, en que nosotros, irresponsables e insolidarias criaturas llenas de orgullo y prejuicio, recibiremos nuestro justo castigo. La única solución posible está en ayudar lo más posible a que la Historia siga su curso, tal y como debe ser. Por eso, aquí tenemos unas cuantas ideas sobre las que desarrollar nuevos programas que, religiosamente, compraremos –y cuyo importe abonaremos– sin rechistar:

-Simulador del Campeonato del Mundo de Aizkolaris (en sus distintas ediciones quinquenales)
-Mega Neighbour Mad Fighters XX (y aquí una cifra cualquiera, siempre que supere los dos mil quinientos megas)
-Simuladores de Combate en Carretilla (incluidas las carretillas espaciales)
-PC Plomeros De Luxe v 5.0 (y posteriores)
-Sim Dictator (da igual sudamericano u oriental)
-Quest for the Albanian Mouse (en todas sus entregas)...

... y, por supuesto, todas las versiones, de ordenador y consola, que se hagan de las distintas adaptaciones a la pantalla grande que los yanquis realicen, sobre la vida uno de sus más grandes mitos: Ronaldo Reagan, Cowboys in the White House. Es la moda.



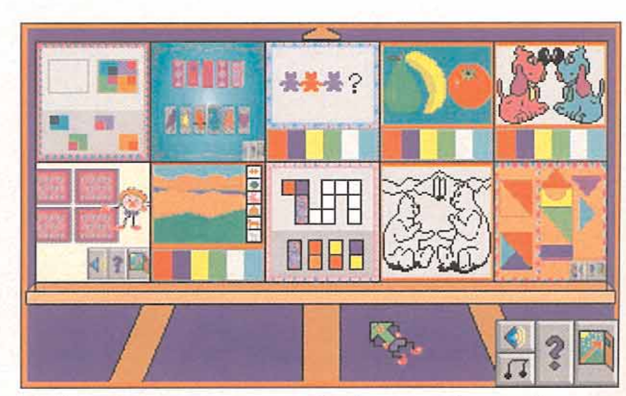
Optimum: «Edutainment» con nombre propio

Optimum es una compañía israelita que, hasta la fecha, era una completa desconocida en nuestro país. En meses precedentes, ya os pudimos comentar algo sobre la próxima aparición de una serie de juegos educativos desarrollados por esta compañía, y que basaban sus contenidos en temas básicos en la educación de los más pequeños, llevados a la práctica de un modo ameno y divertido.

Además, las instrucciones de manejo de todos los programas, incluyen unas guías para los padres, en las que se les informa sobre la manera más conveniente de utilizar el juego con los niños y ayudarles, para sacar el máximo rendimiento. Ahora, podemos presentar las primeras imágenes de los programas que, desde este mismo mes, ya distribuye Arcadia Software en España.



Los juegos más sencillos de Optimum son una serie de puzzles, que pueden formarse con un número de piezas que el propio niño determina, cuyas escenas se basan en cuentos populares infantiles. Algunos de los protagonistas de estos puzzles son, a modo de ejemplo, el Gato con Botas o Cenicienta. Una de las características más destacadas de estos juegos es que, a pesar de su sencilla concepción, incluyen detalles de gran calidad como voces digitalizadas en castellano.



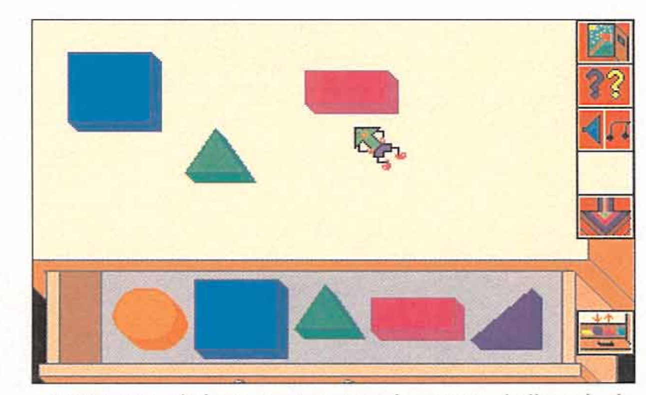
«Colores» es un programa que invita a los más pequeños a conocer detalladamente un mundo fascinante para ellos, los colores, y sus múltiples formas de combinarse. Propone distintos juegos, desde escoger un par de tonalidades y comprobar cual es el resultado de su mezcla, hasta colorear diferentes objetos según lo que nos indique el programa. Al igual que casi todos los programas restantes de Optimum, incluye voces en castellano y divertidos efectos sonoros.



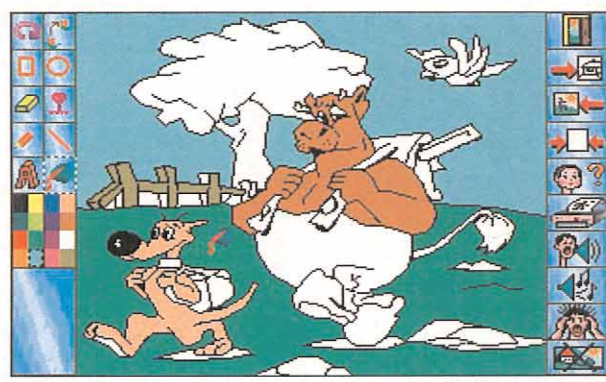
Este es uno de los programas más completos, aunque quizá también más complicados, para los más pequeños de la casa. «Discomix» es, básicamente, un editor de pequeños cuentos, en los que el niño puede decidir los protagonistas, los decorados en los que se desarrollará la historia, los objetos que aparecerán en escena, el camino por el que se moverán los personajes de las distintas escenas, etc. Dispone de una amplia librería de gráficos que se puede ampliar importando pantallas, bien sacadas de otros programas, bien diseñadas por el propio usuario.



«El País Encantado» es un programa que se basa en una típica estructura de preguntas y respuestas, llevada a la práctica de una forma realmente imaginativa. El protagonista es un príncipe que debe rescatar a una princesa –con lo que también se inspira en la literatura tradicional de cuentos–, por lo cual debe buscar pistas preguntando a los personajes que aparecen en las distintas pantallas del juego, y resolviendo pequeños problemas de lógica basados en la asociación de objetos. Ni que decir tiene que está muy recomendados para los pequeños de la casa.

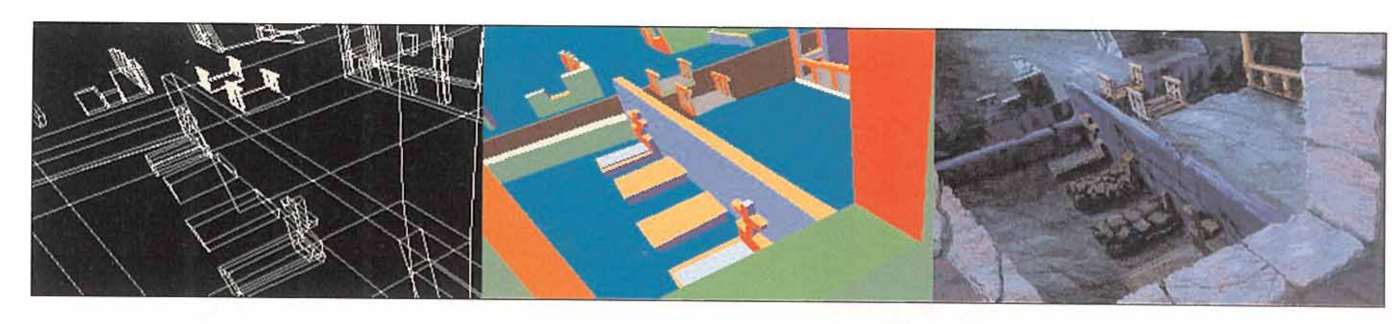


«Juegos Geométricos» presenta una base muy similar a la de «Colores». En este programa, los colores se cambian por figuras geométricas con las que el niño puede realizar diferentes juegos y resolver enigmas sencillos. Las voces incluidas en el juego guían al pequeño en las distintas tareas a realizar, que ayudan a mejorar su perspectiva espacial. De esta manera, geometría, colores y visión espacial se unen con la intención de desarrollar la mente de los niños.



«El Pincel Mágico» es un completo programa de diseño gráfico, con el que el niño puede colorear diferentes dibujos y crear otros con su imaginación como único límite. Las diversas herramientas disponibles para llevar a cabo tal tarea, abarcan muchas de las ya conocidas en programas profesionales tales como «Delux Paint», por dar algún ejemplo. Este es probablemente uno de los más complejos programas de Optimum, y de los de mayor calidad.

No hay dos sin tres
Alone in the Dark 3



Llegan los señores de Infogrames y dicen, medio en broma, medio en serio, que para finales de año, «Alone in the Dark 3» será una realidad. Teniendo en cuenta el complejo proceso de programación que debe llevar la producción de un juego de estas características, no podíamos menos que dudar de tales previsiones. Pero cuando te enseñan las primeras imágenes del trabajo que están realizando, las dudas se apartan para dejar paso a una realidad genial. Estas que aquí veis, y no otras, son las exclusivas escenas del desarrollo de «Alone in the Dark 3» que, como no, estará protagonizado por Edward Carnby y, aunque sólo es una posibilidad, Emily Hartwood, retomando el personaje femenino del juego original.

La acción de «Alone in the Dark 3» estará ambientada, según las noticias procedentes de la compañía gala, en el lejano oeste, con sus vaqueros, pistoleros y forajidos, incluidos. El guión del juego aún es "alto secreto", pero al menos la idea principal parece de lo más original, con el detective más famoso de la historia del software metido en un papel que podría haber hecho el mismo John Wayne.

Como se puede apreciar en las pantallas que os mostramos, el proceso de creación de «Alone in the Dark 3» está siendo más complejo y laborioso que nunca. El diseño de los decorados, por ejemplo, sufre varias etapas que van desde el simple esbozo de la estructura de la imagen, hasta el retoque final de todos los detalles, pasando por un "fill" de las áreas más importantes. ToDo esto se basa en planos previos en los que cada objeto y cada sprite, y las principales estructuras están perfectamente definidas y señaladas.

De todos modos, los personajes del juego son, sin duda, el punto fuerte de todo el trabajo. Están sufriendo un proceso de rediseño espectacular, de forma que se aproximen cada vez más en sus movimientos a una persona real.

El nuevo enemigo de Carnby será, en esta ocasión, una especie de sheriff-cyborg, que responde al nombre de Dawson y que se encargará de hacerle la vida completamente imposible a nuestro héroe, al mando de una legión de muertos vivientes que no dejarán de acosarnos en todo momento.

«Alone in the Dark 3» es, casi, casi una realidad. Y nosotros no nos lo creíamos..., pero como humanos que somos, nos equivocamos.

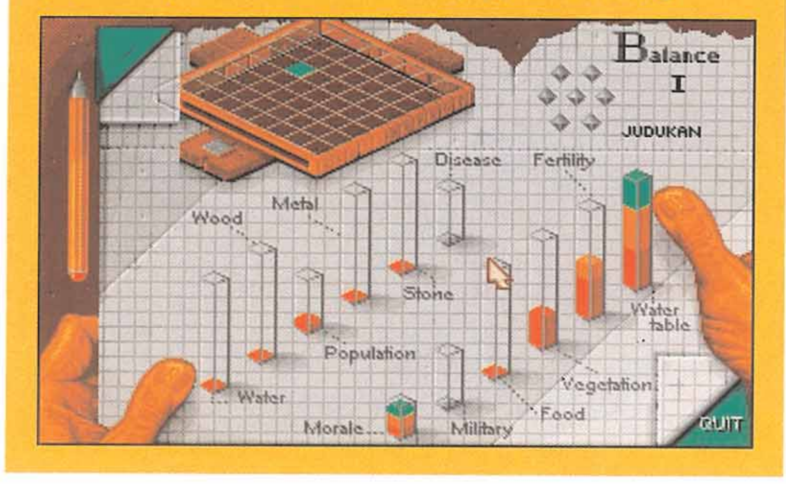
Constructores de un nuevo mundo



Los fanáticos de «Populous», el estupendo juego de Bullfrog, seguro que encontrarán irresistible la última producción de Microids, que lleva por título «Genesia».

Genesia es el nombre de una tierra fantástica cuyo guía, tú, debe llevar a la prosperidad a sus habitantes, expandiendo conquistas y conocimientos, hasta lograr un objetivo final, la, recuperación de 7 joyas distribuidas por todo el territorio de este mundo.

«Genesia» sigue unas pautas muy parecidas a las del juego antes citado, «Populous», y su interface es también muy similar, basado en una serie de iconos con los que podremos ejecutar todas las acciones pertinentes. Debemos conseguir que nuestra civilización se haga cada vez más fuerte y, un punto importante, para ello no encontraremos más oposición y límite que la de nuestras propias habilidades y capacidad estratégica, ya que no hay rivales directos como en el programa de Bullfrog.



El rey del espacio







Pues sí. Origin ha reconocido que se encuentra en pleno desarrollo de la tercera, y seguramente última entrega, de «Wing Commander». La batalla definitiva contra el imperio de los Kilrathi estará disponible dentro de muy poco tiempo, en formato CD ROM.

La compañía responsable de juegos como «Pacific Strike» y toda la serie «Ultima», está echando el resto para ofrecer un producto realmente lujoso. La base de «Wing Commander 3» será idéntica a la del resto de programas que lanzaron a la fama a Chris Roberts, sólo que en esta ocasión contará con una diferencia importante, y es que el CD presentará las conocidas secuencias cinemáticas interfases protagonizadas por actores reales en vídeo digital.

Se prometen, también, nuevas e interesantes mejoras en el aspecto visual del juego en sí, con unos gráficos diseñados con la misma técnica empleada en «Pacific Strike», al igual que ha ocurrido con «Armada». Para que vayáis abriendo boca, y en espera del lanzamiento del juego, aquí os ofrecemos las primeras imágenes del mismo a las que hemos tenido acceso.

"Capcomtamos" contigo



Capcom Alemania organiza, junto con los salones madrileños Gran Vía, 51, un campeonato de las recreativas «Super Street Fighter II Turbo» y «Dark Stalkers», para que todos los jugones que tengan ganas de darle caña al joystick puedan comprobar las excelencias de ambos programas y demostrar sus habilidades. El acontecimiento servirá, asimismo, de promoción de la nueva máquina de Capcom, «Dark Stalkers», de la que se hablan maravillas al otro lado del Atlántico.

La competición se celebrará los días 26 y 27 de septiembre en el citado salón recreativo, en sesiones de las 10 de la mañana a las 2 de la tarde. El único requisito para participar (no existe cuota de inscripción) es tener una edad mínima de 16 años (la que se exige a todos los que acceden habitualmente a la sala). El sistema de competición es muy curioso: los 256 participantes (128 por cada máquina) se irán eliminando hasta que sólo queden en liza 16. En ese momento, se efectuará un sorteo para ir alternando el juego con una y otra máquina, de modo que el ganador demuestre su habilidad en el manejo de las dos. Los trofeos se entregarán el día 27 a las 3 de la tarde. Para el campeón habrá una consola Mega Drive (posiblemente con algún cartucho de regalo), una chaqueta, una camiseta y el trofeo correspondiente. Para el segundo habrá un cartucho de Super Nintendo, otro de Game Boy, chaqueta, camiseta y trofeo. Al tercero se le entregará lo mismo que al segundo, excepto la camiseta. A los demás participantes se les repartirán camisetas y posters. Como veis, un atractivo torneo para todo jugón que se precie. ¡Qué gane el mejor!

Fábulas interactivas



New World Com-puting, artífices de la serie «Might & Magic», están desarrollando un nuevo programa que se aleja de su habitual línea de producción. Su nombre es «Inherit the Earth», y es una aventura gráfica con ligeros tintes de RPG, cuyos protagonistas principales son animales. «Inherit the Earth» nos sumerge en una oscura trama en la que el protagonista del juego es acusado de un robo que no ha cometido, debiendo encontrar las pruebas necesarias para demostrar su inocencia, recorriendo para ello lugares desolados y poblados por hostiles criaturas.

El juego ofrecerá en pantalla una perspectiva isométrica con gráficos y decorados de gran colorido y calidad, y un interface "point & click" de cómodo y sencillo manejo.

FLASH

-En una reciente visita a nuestra redacción, Craig Johnson, director general de Kixx, la división de U.S. Gold dedicada a la reedición de títulos clásicos del software a precios moderados, nos informó sobre los nuevos proyectos de Kixx para el futuro inmediato, con compilaciones, realmente geniales, de juegos de compañías tan famosas como LucasArts o Delphine. También pudimos enterarnos de las cifras de Kixx desde que comenzó su actividad –ni más ni menos que tres millones de unidades en todo el mundo, algo que ya quisieran muchos para sí–, y que les ha llevado a ser la primera compañía en series "budget" del mercado.

Kixx planea también nuevas ediciones de títulos bastante recientes, con los que seguro que obtendrán un éxito similar. Continuaremos informando.

-Ya está disponible en el mercado británico la versión Amiga CD 32 de «Hero Quest II», secuela de uno de los RPG más famosos y con más nombre de la historia. El juego sigue una línea muy parecida a la de su predecesor, con importantes mejoras a nivel de número de personajes y acciones a realizar. «HeroQuest II» sólo está disponible en España, por el momento, vía importación directa.

-Una compañía de nombre NeoSoft (conocida en el mundo del shareware) ha hecho irrupción en el panorama internacional con una serie de productos para PC que estamos seguros harán las delicias de los usuarios de compatibles. Entre ellos destacan algunos destinados a la importación y retoque de imágenes como «NeoShow» o «NeoPaint», un protector de pantalla para DOS de nombre «Phantom Screen» o «Quick Menu III», una utilidad para manejar de un modo gráfico algunos de los comandos del DOS que más se usan como Copy, Delete o Mk Dir.

-Los chicos de SSI no dejan de sorprendernos con la realización esta vez de un programa de estrategia de nombre «Tanks», en el que como de su nombre habréis deducido, controlaremos varias formaciones de estos ingenios mecánicos. Cuenta con varios escenarios de combate como son las dos guerras mundiales o la reciente Guerra del Golfo, en los que podremos elegir el bando que deseemos. A ésto hay que añadir una calidad gráfica muy buena gracias al empleo de la alta resolución en pantalla.

-Dentro de poco tiempo estará disponible un programa que pondrá la carne de gallina a más de uno. Su nombre es «Harvester», y en principio tiene un gran parecido con el aclamado «The 7th Guest» tanto en gráficos como en línea argumental. Sus creadores, Merit Software, han trabajado mucho en el tema y nos prometen que pasaremos miedo y nos lo pasaremos de miedo con «Harvester», al igual que con otros títulos que preparan, como «The Fortress of Dr. Radiaki», «Cyber Judas» (la secuela de «Shadow President»), «The PsychoTron» o «Fighter Wing». Tranquilos que os mantendremos informados puntualmente.

La conquista del cosmos

Ya está disponible en nuestro país la gran epopeya galáctica de Sierra, «Outpost». Al hablar de «Outpost», estamos hablando de lo que quizá sea el proyecto más original y ambicioso desarrollado por la compañía norteamericana, hasta la fecha. Basado en investigaciones de la NASA en ciencia aeroespacial, robótica, diseño de aeronaves, etc. «Outpost» es uno de los más logrados programas dedicados a la estrategia hechos para PC.

Nuestra misión comienza en un tiempo a cincuenta años vista del momento actual, cuando el planeta Tierra ha sido destruido. Nuestro objetivo: explorar y descubrir nuevos mundos en los que la raza humana pueda desarrollar una nueva civilización y sobrevivir, con todo un universo de posibilidades por delante.

«Outpost» ha sido diseñado por Bruce Balfour, programador e investigador de la NASA en aplicaciones de Inteligencia Artificial en proyectos de futuras misiones interplanetarias, amén de responsable de muchos otros juegos para ordenador.

Además del atractivo de la acción de «Outpost», reseñar su excelente calidad gráfica, con animaciones en SVGA. «Outpost» funciona con Windows 3.1 y versiones superiores.

GANADORES CONCURSO PC BASKET 2.0

Estos son los nombres de los ganadores del concurso que os presentamos en nuestro número 73 de Micromanía. Como recordaréis, nuestras preguntas se centraron en el último programa producido por Dinamic Multimedia, «PC Basket 2.0.», y para responderlas bien había que tener algo de vista y ser aficionado al baloncesto... Pues bien, estos son los acertantes de tan complicadas cuestiones.

PELOTA BALONCESTO SPALDING

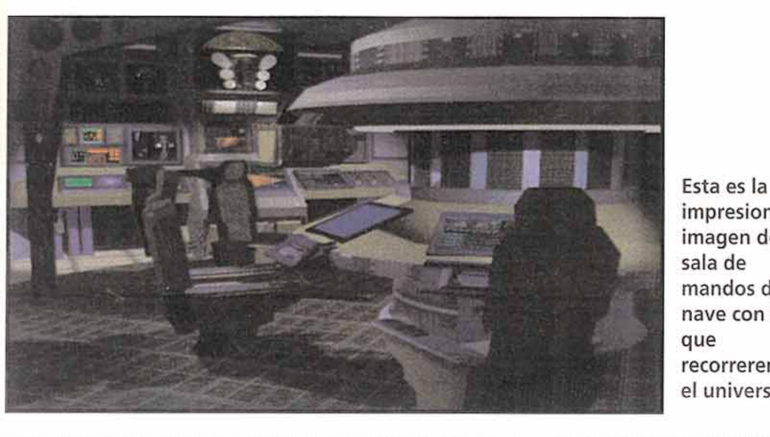
Carlos López Pareja	Cerralba	Luis C. Rubio Vidales	Ponferrada
Aurelio Gallego Moya	Montiel	Ramón Picado Méndez	Alcobendas
Jorge E. García Sanchez	Madrid	Carlos Alonso Diego	Zamora
Fco. Javier Salvador Soria	Benicarló	Oscar Peci Páez	S. Fernándo
José M. Vázquez Centeno	La Linea	Daniel Salvadó Mateos	Barcelona
Alejandro del Barrio	Madrid	Sebastián Fernandez	Málaga
Jorge Manuel Monzó	Barcelona	Rafaela Orden Palomo	Alcobendas
Gonzalo Benedit García	Madrid	Miguel Iizaga Saurí	Madrid
Cristian Costa Díaz	Taco	Marco A. Nora Salazar	Madrid
Julio C. Pujol Fernández	Avilés	Alfonso Gurrea Pascual	Arnedo
Verónica Mtnez. Alenda	Las Palmas	José A. Terrón Chavero	A. de Guad.
Gema Rodríguez Fdez.	Luarca	Fco. Javier Ortíz Morel	Almeria
Juan A. Sirvent Agulló	Gandía		

SUDADERA ACB

José Oriol Rey March	Barcelona	Johnny Bohoum Tannnou	Móstoles
Raúl Ibañez Peral	Valladolid	Javier García Espejo	Alcorcón
Javier López Alvarez	Tomelloso	Raúl Marchena Hdez.	Madrid
José A. Pérez Fuentes	A. de Henares	Silvia Berenguer Cuesta	Tarrasa
Iván Sanchez Santacruz	Madrid	Javier Fernando Blanco	Zaragoza
Eduardo Galán Lozano	Barcelona	Juan Fco. González	P. de Mar
Ramón Matas Lafuente	Pozuelo	Javier García Laredo	Alcorcón
José Carapuig Cubertorer	Barcelona	Andres Mateo Gañán	Burgos
Antonio Serena Cuesta	Coslada	Fco. José Jiménez Orellana	Málaga
Angel López Baños	Madrid	Javier Lozano Martínez	Logroño
Daniel Vico Jiménez	Móstoles	Alberto Martínez Zurita	Tarrasa
Antonio Barbarina Olarte	Logroño	Antonio Santiago Cumbrera	Lepe
Luis A. Espadero Gómez	Alcázar		

MOCHILA ACB

Abel Asiego Thart	Málaga	Verónica Marsá González	Borriol
Hugo Figuera Moran	Barcelona	Fco. Javier Fernández Font	Balaguer
Aday Rodríguez Cortina	Benidorm	Francisco J. Hinarejos Mir	Valencia
Juan Gil López	Barcelona	Marcos de la Vega Seco	Vigo
Jesús Miguel Díez Fdez.	Palencia	Albert Sanchez Graells	Barcelona
Pedro Nieto Gutiérrez	V.Barrios	Roberto Nieto Valiente	Mejorada
David García Riol	Segovia	Carlos García Guardon	La Coruña
Marcos Gomez Cuñat	Valencia	Manuel A. Ramos Aguilar	Estepona
Fernando Pons Muñoz	Mahon	Sebastián Sanchez Barbero	Jaen
Roberto Ruiz López	Coslada	Jago Santamarina Piñón	El Ferrol
Marc Aberch Montaña	Torelló	Gustavo García Cuesta	Burgos
José Enrique León Peris	Q. de Poblet	Juan Jose Trigueros Ruiz	María
Diego Gandía Martínez	Sabadell	Juan Jose Roda García	Adra
José M. Castiblanque	Madrid	Giuseppe Barba Romero	Fuenlabrada
David Fermoselle Navarro	Vitoria	Ricardo Rodríguez Piñeiro	Madrid
Alberto lluch Lafuente	S.Sebastián	Santiago Pérez Suares	Las Palmas
José M. Mairlot Barceló	Cartagena	Enrique Lagares Santara	Málaga
Sergio Gonzalez Fernández	Avilés	José Mª Señor Cambellin	Cádiz
Pablo Iñiguez Villarroya	Valencia	Francisco Montero Quirós	Mérida
Leandro del Olmo Coto	Paracuellos	Sergio Ferrer García	Granada
Jorge Aparicio Bermejo	León	Juan A. Rodríguez Lebrón	Sevilla
Luis Masutier Cervantes	G.de Gorgos	Gema Mª Robles Cesar	Cádiz
Raúl Campos Fernández	Parla	Pedro Ballester Roca	Llucmajor
Juan I. Candil Rodríguez	Sta. Coloma	David Manzanal Gómez	Santa Pola
Alfonso Bastidas Pedreño	Cartagena	Sergio Sánchez Corralejo	V.Camino



Esta es la impresionante imagen de la sala de mandos de la nave con la que recorreremos el universo.

Libros

APLICACIONES

WORDPERFECT 6 PARA WINDOWS

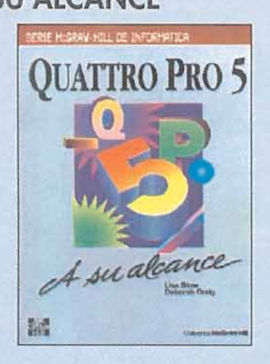
708 Págs. 5.400 Ptas.

Cuando alguien adquiere un programa nuevo para su ordenador se encuentra con que el manual que acompaña al producto es grande, demasiado formal e incluso hasta aburrido de leer. Por ello es práctica habitual adquirir posteriormente algún libro que nos enseñe todas las posibilidades del programa que hemos comprado. Este es el caso de la publicación que tenemos entre manos, «WordPerfect 6 para Windows». A pesar de su enorme tamaño, la lectura de la obra es bastante entretenida gracias al empleo de un lenguaje sencillo de entender incluso para alguien que da sus primeros pasos en informática.

R. López Araújo ****
RPH Editores Nivel «I»

APLICACIONES

QATTRO PRO 5 PARA DOS A SU ALCANCE



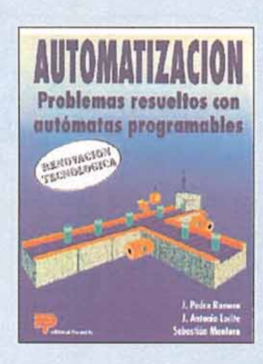
546 Págs. 4.120 Ptas.

Fruto del paso del tiempo, tenemos ahora en nuestras manos la versión 5 de «Qattro Pro», que incluye una hoja de cálculo, una base de datos y programa de gráficos en una sola herramienta. Todas las funciones de esta nueva versión son comentadas en este libro, entre las que destacan por su importancia la posibilidad de guardar en un mismo fichero varios documentos diferentes. En lo que se refiere a la presentación de la información, sólo hemos encontrado un defecto reseñable como es el hecho que haya mucho texto para leer, y que en varias ocasiones no se vea acompañado de ilustraciones. En el otro extremo, encontraremos unas tablas con los comandos posibles y su forma de ejecutarlo desde el teclado, algo que ayuda a que trabajar con «Qattro Pro 5» sea más rápido.

Lisa Biow y Deborah Craig ****
McGraw-Hill Nivel «I»

DIVULGACIÓN

AUTOMATIZACIÓN



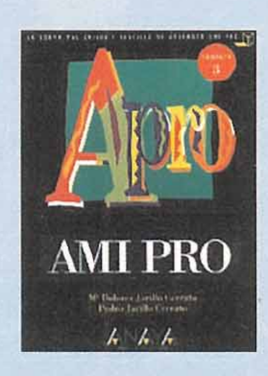
316 Págs. 2.400 Ptas.

Las máquinas han sustituido al hombre en los procesos industriales. Algo que parece lógico, pues a ellos no hay que pagarles un sueldo todos los meses, además de que trabajan lo que sea necesario sin quejarse. Así, la ciencia que se encarga de estos ingenios (la Automatización) se encuentra en constante expansión. En este libro encontraremos una primera parte de teoría en la que se acompañan algunos gráficos para una mayor comprensión, y una segunda en la que se nos plantean numerosos ejemplos hasta un total de veinte, entre los que destacan una grúa, una taladradora automática o un sistema para regular por semáforo un cruce.

J. P. Romera, J. A. Lorite y S. Montoro ***
Editorial Paraninfo Nivel «E»

APLICACIONES

AMI PRO 3



376 Págs. 3.710 Ptas.

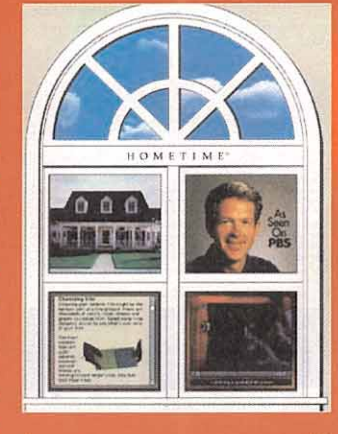
Ami Pro posee suficientes cualidades como para que tenga un lugar reservado entre los mejores. Su facilidad de uso y su enorme potencial lo hacen tremendamente atractivo para todo tipo de usuarios. La versión 3 de este procesador es la que viene comentada en este libro de Anaya. En él encontraremos una obra de consulta útil y sencilla de manejar. Cada uno de los capítulos está estructurado de forma que el lector comprenda el significado del comando que se explica. Así, primero encontraremos una explicación de dicho comando, a continuación el modo de ejecución para terminar con un ejemplo de lo que hace y un ejercicio para hacer, que nos servirá para comprobar si hemos comprendido lo que hace cada función. Todo ello a base de gráficos que hacen más intuitiva la comprensión.

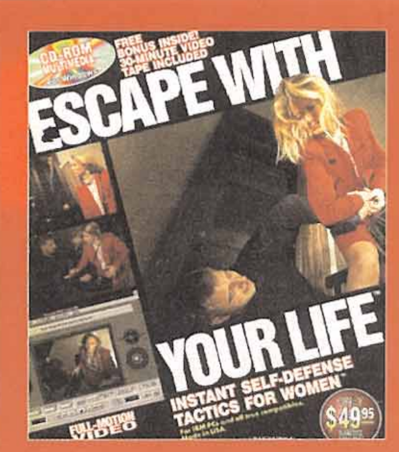
M D. Jarillo y P. Jarillo ***
Anaya Multimedia Nivel «I»

PÉSIMO * FLOJO ** NORMAL *** BUENO **** MUY BUENO NIVEL I: INICIACION NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS

tecnomanías

CD-ROMs para todos los gustos

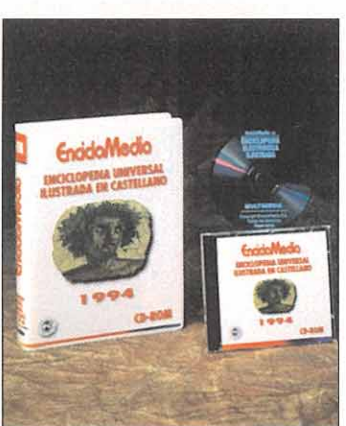




Los americanos están como locos lanzando todo tipo de productos multimedia en CD-ROM. Ha llegado hasta nosotros información de tres curiosos programas que no pueden más que llamarnos la atención. El primero de ellos se denomina "Weekend Home Projects" y es una guía de bricolage en CD que incluye hasta imagen de vídeo con lo que hay que hacer para poder reparar los pequeños, o grandes, desastres que ocurren en el hogar. Lo vende IVI Publishing y su teléfono, americano de Minnesota claro, es el 55344 3739. El segundo se llama "Escape with your Life" y explica como salir airosa, en femenino, de un asalto a mano armada. Este CD, también con vídeo real digitalizado, resulta una completa guía de auto defensa y lo produce Villa Crespo Software cuyo fax, también americano, es el 708 433 1485. Y, por último, "Vid Grid" es un CD-ROM con nueve vídeos musicales ganadores de premios en el canal MTV que nos proponen un puzzle que deberemos resolver mientras la imagen está en movimiento. Lo ha creado Jasmine Multimedia en asociación con Geffen Records y se puede conseguir en cualquier tienda de más allá del Atlántico.

Enciclomedia

La primera enciclopedia temática en CD-ROM y en perfecto castellano se llama Enciclomedia. Ha sido producida por Líderes en Tecnología, una compañía afincada en Argentina, y contiene más de dos mil temas clasificados en diferentes categorías a los que se puede acceder en un cómodo menú bajo Windows. El Cosmos, el cuerpo humano, la religión, las plantas, los animales..., son sólo algunos de los asuntos que se tratan en estos más de 600 megabytes de información con sonido digitalizado y animaciones. El distribuidor de Enciclomedia es Mindware, 93 415 36 06, y su precio es de 19.995 pesetas con I.V.A. incluido.



Una interesante iniciativa



La de Kender Informática que además de poseer una BBS se ha decidido a sacar trimestralmente un CD-ROM de PC con una interesante selección del software integrado en sus archivos. Este CD, que contiene más de 660 megabytes de información divididos en secciones, se actualizará cuatro veces al año con nuevos programas y utilidades de shareware. El segundo volumen incluye como "bonus" especial algo tan interesante como el sistema operativo LINUX, un UNIX de dominio público con XWINDOWS, lenguaje C, C++, Smalltalk, LISP, programas de comunicaciones, UUCP, lectores de NEWS y un emulador de DOS. Como podéis ver un completo CD de producción española que se puede conseguir llamando al teléfono 94 476 19 22.

Gravis Ultrasound Max, música digital



Gravis, empresa líder en tecnología para PC y compatibles, acaba de anunciar la pronta disponibilidad de una nueva tarjeta de sonido basada en su ya conocida GUS. La GUS Max funcionará con ordenadores 386 y superiores, tendrá un "patch" de 192 instrumentos MIDI que ocupan 5.6 megabytes, llevará 512k de RAM en placa y tres interfaces de CD-ROM para unidades Sony, Mitsumi y Panasonic. Además la GUS Max integrará capacidad para grabación en 16 bits, sonido holográfico en 3D y compresión de audio ADPCM 4:1. El precio de la tarjeta en Estados Unidos será de 300 dólares, para más información sobre la GUS Max podéis llamar al teléfono 93 410 63 01.

Nueva Kodak 1580



La copiadora-impresora Kodak 1580 es una de las precursoras de las nuevas generaciones de equipos multifuncionales que ya están comenzando a ser diseñados por las grandes marcas. Con su ayuda podremos acceder a los distintos sistemas ofimáticos desde cualquier PC gracias al empleo de las nuevas tecnologías de comunicaciones. Las más importantes características de la Kodak 1580 son: intérprete postscript, velocidad de copiado/impresión de 70 páginas al minuto si se utiliza un RIP, disco duro de 200 megabytes de capacidad, interfaces de red Ethernet TCP/IP y Ethertalk, interfaz Centronics.

La gente bien conectada, llega lejos.

HOBBYTEX.
Tu centro servidor sin cuota de acceso.

HOBBYTEX es un medio de comunicación interactivo con el que tienes acceso directo a numerosos servicios. Las opciones que encontrarás en el menú principal son:

Noticias, para estar al día.

Forums, hallarás reunida toda la información, enriquecida por los usuarios, sobre un tema concreto.

Revistas , podrás seleccionar artículos de las revistas que edita Hobby Press, ver trucos, hacer sugerencias, pedir números atrasados, etc.

Diálogos, para mantener conversaciones "on line" con otros usuarios.

Anuncios, ¿vendes algo, compras algo...? ¿A qué esperas para llamar a HOBBYTEX?

Juegos y Concursos, además de pasar un buen rato, podrás ganar cada semana nuevos premios.

Mensajería-Buzones, para dejar tus mensajes a otros usuarios.

Servicios HobbyPost, un sistema rápido y cómodo de televenta para adquirir los productos que te interesan.

Transferencia de ficheros, para coger programas completos, juegos, utilidades, cargadores, actualizaciones de «PcFútbol».

Ayudas Interactivas, un sistema para resolver tus juegos favoritos accediendo a pistas progresivas.

Para conectar con HOBBYTEX sólo necesitas un ordenador PC o compatible, un modem que cumpla la norma V23 y un software de emulación que normalmente viene con el propio modem. También puedes conectar utilizando un terminal Ibertex.



Además te va a costar muy poco. La red IBERTEX tiene un costo fijo para cada uno de sus niveles de acceso, independientemente de la distancia. Cuesta exactamente lo mismo llamar desde La Coruña que desde Madrid. El nivel de acceso 032 tiene un precio aproximado de 18 pesetas por minuto. Más claro aún, 10 minutos de conexión no llegan a 200 ptas. A diferencia de otros centros servidores, el acceso a HOBBYTEX es totalmente gratuito. No hay que pagar cuota ni es necesario ser socio.

Todo lo que tienes que hacer es llamar con el modem al 032 y cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor teclea *HOBBYTEX#.

Premio al Centro Servidor Novel, que se concede al centro de reciente creación que destaca por su calidad, en la 2ª edición de los premios anuales IBERTEX de Telefónica.

Con HOBBYTEX llegarás lejos.

Un desa

3DO

Un número y dos letras significan, desde no hace mucho tiempo, una auténtica revolución en el mundo del ocio, los videojuegos y el entretenimiento en general. Desde su presentación oficial en el Consumer Electronics Show de Chicago el año pasado, una nueva plataforma multimedia llamada "3DO Interactive Multiplayer System" basada en discos compactos acaparó toda la atención de la prensa especializada, haciendo correr ríos de tinta, que, en muchos casos no eran más que especulaciones relacionadas con sus características técnicas y su futuro en el mercado.

◇

Las razones de semejante revolución son varias. Para empezar, el concepto de 3DO poco tiene que ver con el de las consolas de videojuegos como ahora las entendemos, ya que se trata ante todo de un nuevo estándar propuesto, como lo fueron en su tiempo el sistema VHS de vídeo o el Dolby de audio, lo que significa que cualquier empresa de hardware puede desarrollar su propio 3DO y sus propios títulos de software. Además, el sistema 3DO no sólo va dirigido a los "jugones" de la casa, sino que abarca un amplio espectro de posibilidades que van desde el audio y vídeo digital, al Kodak Photo CD, pasando, claro está, por los videojuegos más impresionantes vistos hasta la fecha.

◇

Ahora el concepto 3DO es una realidad, al menos en los estados unidos (en España se puede adquirir por medio de circuitos de importación). Y la primera firma en desarrollar una de estas máquinas ha sido Panasonic con su FZ-1. Pero este es sólo el primer paso, ya que muchas otras compañías ya han anunciado sus propios sistemas, que estarán disponibles en poco tiempo.

◇

Aunque ya os suponemos enterados de las características técnicas de estos nuevos aparatos, sólo vamos a decir que "calza" un procesador de 32 bits con tecnología RISC, la utilizada por los grandes ordenadores, que promete correr 50 veces más rápido que cualquier sistema actual de 16 bits. Y por supuesto, su unidad de CD es de doble velocidad, proporcionando un sonido de cristalina calidad digital.

◇

Pero este artículo no está dedicado a la máquina en sí, sino a su software, una de las primeras interrogantes que se plantearon de cara a su éxito en el mercado. Como vais a comprobar dentro de un momento, este aspecto ha quedado más que solucionado, porque ahora mismo, ya existen multitud de títulos para todos los gustos, y se encuentran en preparación otros muchos que verán la luz dentro de muy poco tiempo. Aquí tenéis, gracias al esfuerzo de todo el equipo que hacemos Micromanía, tanto los que se encuentran en el mercado, como los que se encontrarán, agrupados en varias categorías.

ARCADE-ACCIÓN

MICROCOSM

Bajo este nombre se esconde uno de los juegos que más éxito ha cosechado en los últimos tiempos, gracias a su originalidad y perfección técnica. Los usuarios de 3DO también podrán participar de este viaje fantástico a través del interior de un ser humano para encontrar el androide en miniatura implantado por una corporación rival. La acción está garantizada gracias a los increíbles gráficos de los que hace gala este fenomenal programa.

ESCAPE FROM MONSTER MANOR

Electronic Arts tampoco ha dejado escapar la ocasión y ya tiene listos varios CDs para la 3DO. Entre ellos se encuentra este «Escape from Monster Manor». La acción transcurre en un vieja casa victoriana invadida por fantasmas a los que tendremos que destruir armados tan sólo con un arma contra espíritus, a lo largo de 12 niveles de intrincados laberintos mientras buscamos cada uno de los fragmentos de un antiguo talismán que nos proporcionará la paz absoluta en nuestra nueva mansión. Este programa utiliza alucinantes efectos en 3D y una serie de técnicas especiales de transparencias para los fantasmas.

WHO SHOT JOHNNY ROCK?



Nos encontramos en los años treinta y el famoso cantante Johnny Rock ha sido asesinado. Su novia se propone entonces encontrar al criminal, buscando pistas por todos los callejones de la siniestra ciudad dominada por las bandas de gángsters, y tipos duros. Se trata de otro juego creado por American Laser Games y realizado en vídeo digital. Así mismo, ha sido diseñado para jugar con la pistola "Gamegun".

PATAANK



Bajo este extraño nombre se esconde un juego de peculiar concepción salido de las mentes de Cristal Dinamix, y que estará próximamente a la venta en los USA. En él, seremos los auténticos protagonistas de un pinball, pero no como los que conocemos, es decir, nosotros seremos "la bola", y nos estrellaremos en los muros de vídeo, recorreremos túneles, trampolines, toboganes, y todos los ingredientes de los buenos pinball. La velocidad está asegurada gracias a las características técnicas del sistema 3DO, aprovechadas al máximo por este vertiginoso título en el que no faltan increíbles gráficos en tres dimensiones y efectos sonoros de gran calidad.

RISE OF THE ROBOTS



Algo ha ocurrido en la planta de producción masiva de robots de Electrocop. El androide supervisor se ha hecho con el control y ha empezado a producir un ejército de robots para derrotar al ser humano. Ahora tú, un cyborg experimental, mitad máquina mitad humano, tienes que luchar contra las máquinas rebeldes para terminar con la sublevación. Esta pesadilla tecnológica de Absolute Entertaiment, que ya pasó por las pantallas de los PC y Amiga, se presenta ahora en la 3DO haciendo gala de unos gráficos y unas animaciones renderizadas realmente impresionantes. Los enemigos con los que tenemos que luchar están dotados de inteligencia artificial y aprenden de sus errores, haciéndose cada vez más peligrosos y difíciles de derrotar a medida que avanzamos en los combates.

SAMURAI SHODOWN

Cristal Dinamix ha creado para la 3DO, directamente de las máquinas recreativas, un importante programa de lucha, donde escogeremos a nuestro protagonista de entre doce de los guerreros mejor preparados de todos los tiempos. Una de las características de este CD es el increíble realismo conseguido gracias a los zooms realizados sobre los luchadores cuando estos se acercan el uno al otro o cuando nos alejamos de nuestro contendiente para estudiar la maniobra a realizar. El juego cuenta así

fío a la imaginación

mismo con multitud de movimientos y llaves especiales que hacen de este Samurai Shodown toda una leyenda.

GEX

«Gex» es otra original creación de Cristal Dinamix protagonizada por un curioso personaje al que su lengua siempre le mete en problemas. Este personaje está realizado en una técnica especial tridimensional que, junto con los gráficos que lo acompañan y el humor que impregna toda la acción hacen de este compacto un juego original y entretenido. Para aquellos que estén hartos de los personajes de los juegos de 16 bits, «Gex» es una alternativa, ya que no se parece, ni en apariencia ni en forma de ser a ninguno de ellos.

DRAGON LORE



The Software Toolworks es de nuevo la responsable de este espectacular juego en primera persona ambientado en mundos de fantasía como las llanuras del dolor o las asombrosas fortalezas de montaña, todo ello realizado con gráficos renderizados con calidad de televisión. Deberemos descubrir los secretos del castillo oscuro, buscar el consejo del gran mago y despertar al dragón de su sueño de décadas para que se una a nuestra aventura. Este título, que estará disponible a partir del invierno de este mismo año, combina elementos de los juegos de rol con las más clásicas aventuras.

WAY OF THE WARRIOR



Nos encontramos ante otro nuevo juego de lucha cuya acción se sitúa en la fortaleza de los oscuros monjes Kthundra en lo alto de una montaña. Estos monjes son los descendientes de los grandes dragones y son además los guardianes del místico libro de los guerreros. Los monjes celebran un campeonato de lucha una vez cada siglo en el que son citados los más grandes guerreros del mundo, para la inclusión del vencedor en el libro sagrado. Este increíble CD cuenta con nueve personajes digitalizados y dos grandes jefes renderizados en tres dimensiones con los que combatir mano a mano, utilizando cientos de movimientos, llaves, movimientos voladores, bloqueos y todo lo que se espera de un gran juego de lucha.

AD&D SLAYER



"Slayer"" significa el primer juego de la serie Advanced Dungeons & Dragons disponible para los sistemas 3DO. Nos adentramos así en un mundo de magia y armas, explorando mazmorras repletas de los monstruos increíbles de los que están hechas las pesadillas, mientras evitamos trampas mortales y resolvemos mil y un enigmas. Con su generador aleatorio de mazmorras este juego supone un reto constante al jugador al ofrecer partidas siempre diferentes desbordantes de sorpresas. Se pueden crear hasta cuatro billones de mazmorras y laberintos diferentes. Una cifra increíble para una máquina increíble.

SHADOW: WAR OF SUCCESSION

El jefe de S.H.A.D.O.W. la organización criminal más grande del mundo, ha sido brutalmente asesinado. Así, siete de los mejores luchadores de la organización se han reunido para entrar en combate. El ganador recibirá el máximo premio: ser nombrado el Shadow King. Y los perdedores sólo recibirán la muerte. «Shadow: War of Succession» es un rapidísimo juego de lucha caracterizado por sus personajes creados a partir de actores reales digitalizados, cada uno de ellos con sus propios movimientos especiales y armas. Así mismo, los fondos están renderizados en tres dimensiones, creando un ambiente absolutamente realista. Este CD se completa con cientos de efectos sonoros digitalizados y voces reales que incrementan la intensidad y la furia de los combates.

PELÍCULAS INTERACTIVAS

ALONE IN THE DARK



Tras su paso por otros sistemas, el terror de la mansión de Derceto llega ahora a la 3DO. Todo el ambiente perverso y retorcido de los relatos de terror encuentran su reflejo en este misterioso juego que te pondrá los pelos de punta. Fondos gráficos pintados a mano, personajes tridimensionales con un movimiento sorprendente, monstruos que acechan detrás de cada oscuro corredor, una sensación de ser observado a cada momento y una banda sonora más que inquietante, hacen de este clásico de los videojuegos un título imprescindible que no podía faltar en este nuevo soporte.

STAR CONTROL II



Tienes en tu mano la posibilidad de explorar hasta 3000 planetas y relacionarte con cualquiera de las 18 razas alienígenas que pueblan el universo de «Star Control II», la nueva epopeya galáctica de Cristal Dinamix para la 3DO. A través de su sonido con calidad CD con más de 8 horas de voces digitalizadas y 15 minutos de animaciones tridimensionales creadas en potentes estaciones Silicon Graphics, te verás inmerso en una aventura épica ambientada en las profundidades del espacio, donde no faltan los enfrentamientos armados a bordo de sofisticadas naves espaciales. Todo un espectáculo visual y sonoro.

DRAGON'S LAIR y DRAGON'S LAIR II: TIME WARP

El bueno de Dirk tampoco podía faltar en las pantallas de la 3DO. Y lo hace además con sus dos aventuras. La primera, la original, se presenta tal y como lo hizo en las máquinas recreativas, con sus espectaculares animaciones a toda pantalla y con todos los retos a los que se tenía que enfrentar nuestro caballero favorito para rescatar a su amada princesa. La segunda parte, «Time Warp», nos propone un viaje en el tiempo para impedir el matrimonio de Daphne con el malvado Mordroc. De nuevo el humor y el colorido son los protagonistas de esta increíble aventura en la que de nuevo acompañamos al simpático Dirk en busca de su chica favorita.

DEMOLITION MAN

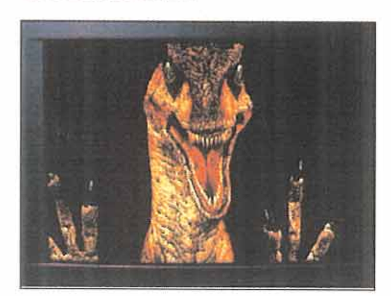


Directamente de la pantalla grande llega esta aventura protagonizada por el "escuálido" Stallone. La acción transcurre en un futuro donde han desembarcado dos viejos enemigos del pasado. Un policía, Stallone, y un sanguinario delincuente, protagonizado por Snipes. A todo el trepidante desarrollo de esta producción hay que añadir la inclusión de imágenes inéditas de los dos personajes, roda-

SOFTWARE 3DO

das especialmente para esta aventura interactiva. Película y gráficos se mezclan en este CD repleto de diferentes géneros entre los cuales podemos encontrar galerías de tiro, persecuciones en modernos vehículos, y, como no, combates mano a mano entre los dos protagonistas.

JURASSIC PARK INTERACTIVE



Los dinosaurios han invadido la 3DO. Después del experimento científico que posibilitó la vuelta a la vida de los lagartos terribles y la posterior creación de un parque gigantesco donde admirarlos, sobrevino el desastre. Ahora los predadores prehistóricos más peligrosos andan sueltos y tu misión es salvar a los visitantes del parque. Para ello tomarás el mando de la sala de control del parque, utilizando sus sofisticados ordenadores, cámaras de vigilancia y equipos de comunicación. Toda la parafernalia de la multimillonaria película, transformada en un inquietante juego para la nueva 3DO.

OUT OF THIS WORLD

El programa que causó sensación en otras consolas, se presenta ahora en la 3DO. Un juego en el que se mezclan la más pura acción cinematográfica y la emoción de los juegos de aventuras. Un nuevo mundo por descubrir tras el holocausto nuclear. Impresionantes animaciones y gráficos super realistas. Necesitarás grandes dosis de lógica y habilidad para superar todos los obstáculos que encontrarás en tu camino.

B.I.O.S. FEAR



En un mundo donde los recursos naturales han sido aniquilados, la humanidad se ha recluido en domos, ciudades especiales que significan la continuidad del ser humano. Pero algo ha fallado. Los domos cada vez más superpoblados son ahora grandes focos de delincuencia y su situación es crítica. Por eso el jugador se hará cargo de la situación e intentará restablecer el orden entre los seres humanos en un juego sorprendente desarrollado gracias a potentes máquinas generadoras de gráficos de alta calidad. Aunque este juego gustará a todo el público, sin duda serán los menos pequeños los que lo encuentren más atractivo dado el tema que trata y la forma en que el jugador interactúa con el nuevo mundo propuesto.

THE 11th HOUR: THE SEQUEL TO THE 7th GUEST

Después de que «The 7th Guest» revolucionara el mundo de los videojuegos y nuestra forma de concebirlos, ya está lista su segunda parte: «The 11th Hour». La acción de este juego comienza 70 años después de la conclusión del primero, y nos lleva de nuevo a la mansión encantada de Henry Stauf, donde el terror psicológico vuelve a ser el protagonista de una nueva aventura que es tan sorprendente como su antecesora. Para su realización se han utilizado las herramientas originales creadas por Trilobyte, y el resultado lo podremos comprobar a medida que visitamos las 22 habitaciones perfectamente renderizadas que conforman la mansión. Más de una hora de vídeo digital contenido en dos CDs hacen el resto.

DEPORTIVOS

JOHN MADDEN FOOTBALL

Después de haber hecho las delicias de todos los aficionados al fútbol americano en su recorrido por otros sistemas, ahora los poseedores de 3DO pueden revivir toda la emoción de este deporte de la mano de Electronic Arts.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Tenía que ser EA Sports la que produjera un juego de fútbol realmente impresionante aprovechando las posibilidades que brinda el sistema 3DO. Por eso ha creado este FIFA International Soccer incorporando en su desarrollo tecnología de vídeo a pantalla completa, sonido Dolby Surround y la jugabilidad de la que hacen gala todos sus programas deportivos.

ESPN GOLF. LOWER YOUR SCORE WITH TOM KITE - SHOT MAKING

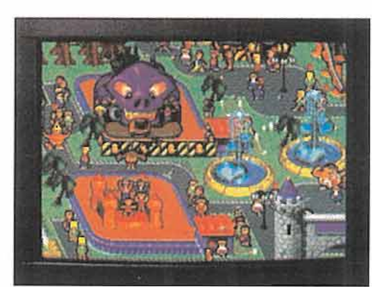
En esta ocasión es el ganador del Open USA de 1992, Tom Kite el que te guiará por el mundo del golf, enseñándote mediante secuencias de vídeo todo lo necesario para salir de cualquier apuro en este apasionante deporte. Este título está contenido en tres CDs y te mostrará la manera más eficaz de efectuar tus disparos en cualquier superficie. Cuenta además con la ayuda del psicólogo Bob Rotella.

ESTRATEGIA

LEMMINGS

Estos simpáticos personajes que ya han conquistado el corazón de los aficionados a los videojuegos de todo el mundo, hacen su aparición triunfal en la 3DO. Sin perder un ápice de su jugabilidad y todas las características que les hicieron famosos, la nueva versión cuenta con alrededor de 100 escenarios, nuevas animaciones y sonido con calidad CD. Todo un clásico renovado.

THEME PARK



El juego que ha causado sensación esta temporada se incorpora a la lista de títulos que estarán muy pronto disponibles para la 3DO. Construye tu propio parque de atracciones lleno de aparatos, tiendas, restaurantes y todo lo necesario para que los niños y los no tan niños disfruten de sus recorridos y te hagan ganar el suficiente dinero como para competir con otros famosos parques de atracciones. Un divertidísimo juego de Electronic Arts en el que lo controlas absolutamente todo.

THE HORDE

Este programa de estrategia ambientado en un mundo medieval de humor y fantasía está protagonizado por dos personajes muy distintos. Por una parte, Chauncey, el héroe, encarnado por el famoso actor Kirk Cameron, y por la otra, The Evil High Chancellor, representado por Michael Gregory. Por supuesto nosotros tomaremos el papel del héroe, y nos tendremos que enfrentar a las nueve especies de Hordlings, nuestros enemigos.

SIMULADORES

SUPER WING COMMANDER



Otro título que apenas necesita presentación, después de triunfar en otros muchos soportes. En él descubrirás una nueva forma de entender los combates espaciales rodeado de increíbles gráficos renderizados en tres dimensiones y una banda sonora que completa a la perfección las alucinantes escenas de acción con las que cuenta este CD imprescindible. El futuro de la Tierra está en tus manos mientras luchas contra las fuerzas de Kilrathi. Todo un reto espacial ahora en la 3DO.

TOTAL ECLIPSE

Este nuevo título te convierte en un piloto del futuro, al os mandos de una nave Fire Wing. Con ella volarás a través de planetas realizados en tres dimensiones, esquivando los más altos picos rocosos o explorando las profundidades de cañones naturales. Pero tampoco faltarán los combates aéreos contra tus enemigos, más reales que nunca gracias a los 24 fotogramas por segundo utilizados en el diseño de este espectacular simulador. Además cuenta con efectos de sonido tridimensional que harán que oigas a las naves enemigas como si las tuvieras al lado de tu monitor.

FLYING NIGHTMARES

Domark es la creadora de este impresionante simulador de vuelo, basado en los escuadrones harrier de élite de Yuma, Arizona. Así, te convertirás en un comandante de los marines estadounidenses cuyos objetivos militares se irán revelando a medida que avanza el juego. Este programa además es capaz de controlar cuatro aviones a la vez que actualiza los datos del juego de guerra en tiempo real. «Flying Nightmares» cuenta con un modelo de vuelo ganador de varios premios gracias a su rapidez y fluidez de movimientos.

SHOCK WAVE: A SCI FI MOVIE EXPERIENCE



Mientras una armada de aliens aparece por lo más profundo del espacio con el objetivo de destruir la Tierra, tú te pones a los mandos de un sofisticado F-177 para repeler la invasión. Este revolucionario simulador en tres dimensiones recrea escenarios reales que van desde Los Ángeles hasta la Amazonia, pasando por la Luna. Cuenta además con más de veinte minutos de vídeo digital a toda pantalla realizado con las técnicas cinematográficas utilizadas en Hollywood.

INFORMACIÓN-EDUCACIÓN-ENTRETENIMIENTO

THE SOFTWARE TOOLWORKS PRESENTS..., SPACE SHUTTLE

Si siempre has soñado con ser un famoso astronauta, esta creación de «The Software Toolworks» te ofrece la posibilidad de unirte a la NASA para experimentar 53 misiones auténticas a bordo de los más sofisticados transbordadores espaciales. Poner en órbita un satélite, dar un paseo por el espacio o llevar a cabo un experimento en la ingravidez son sólo algunos de los retos a los que te enfrentarás en este apasionante programa.

SESAME STREET: NUMBRES

¿Quién no recuerda al conde Draco, de barrio sésamo, riéndose a carcajadas una vez concluido el recuento de cualquier objeto? Pues ahora EA Kids pone a disposición de los más pequeños de la casa multitud de juegos diseñados por especialistas de la televisión educativa para comprender las diferencias entre cerca y lejos, alto y bajo y muchos conceptos más de la mano de los personajes entrañables de la famosa serie de televisión.

DINOPARK TYCOON



Destinado a jugadores a partir de los ocho años en adelante, este divertido CD pone a prueba la capacidad del jugador para aplicar las matemáticas, ciencias y resolución de problemas mientras llevan a cabo la misión de dirigir un parque de atracciones con dinosaurios. Concebido como un a especie de pequeño negocio, este juego hará que se tomen decisiones que afectarán al futuro del original parque.

COWBOY CASINO

Para los que quieran aprender las reglas del juego del póker, este título de Intelliplay supone una forma divertida y amena de convertirse en todo un tahúr de las cartas. Actores reales recrean las personalidades de un vaquero, un bandido, un jugador, un tipo duro y una especie de árbitro para que la partida de póker no se desmadre y todos lo pasen muy bien en nuestra compañía.

3D ATLAS



25000 imágenes de satélite procedentes de fuentes como la NASA, JPL y BBC, son las responsables del increíble realismo de este atlas mundial en tres dimensiones. Gracias a él, nos podremos acercar a los rincones más recónditos de nuestro planeta y estudiar su situación, condiciones, etc. Todo un útil compendio informativo sobre la Tierra de la mano de Electronic Arts para los usuarios de 3DO.

BLONDE JUSTICE

Bajo este sugerente título se esconde una trama ambientada en los locales nocturnos donde una bella bailarina ha sido asesinada, tal vez por un fan enloquecido o quizá por una envidiosa compañera de oficio. En nuestras manos está la respuesta, en una aventura llena de intriga, romance, y obsesión, destinada exclusivamente a jugadores adultos.

J.R.M.



Nombre en clave:
GOLGO 13.
Profesión:
asesino a sueldo.

Nunca mata por deporte pero si tu nombre aparece en su lista de objetivos, considérate muerto.

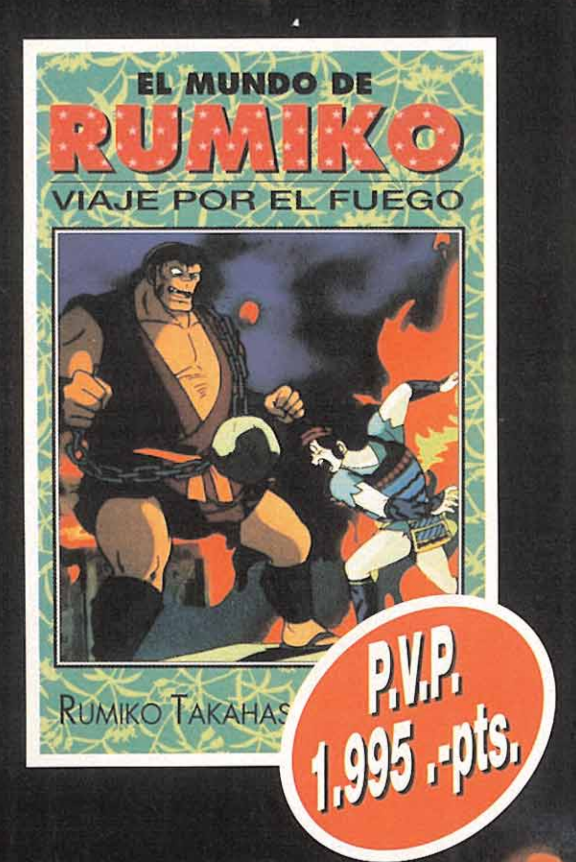


Episodios Cinco y Seis

GOLGO 13
EL PROFESIONAL

P.V.P. 2.995,-pts.

Disponible a partir del
7 de Septiembre



P.V.P. 1.995,-pts.



Disponibles a partir del
7 de Septiembre

Descubre el mundo de RUMIKO TAKAHASHI, la auténtica superstar del Manga

Descubre el apasionante final de la saga Macros II.

Aterriza ahora en el siglo 21

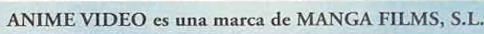
El futuro ya está aquí!!

Completa tu MANGA-COLECCIÓN:

- El Puño de la Estrella del Norte
- DominionTank Police (Actos I y II)
- Venus Wars
- Urotsukidoji
- 3X3 Ojos (1ª Parte)
- Doomed Megalopolis
- DominionTank Police (Actos III y IV)
- Urotsukidoji II
- Judge
- Ultimate Teacher
- 3X3 Ojos (2ª Parte)
- Wicked City
- Alita
- Doomed Megalopolis. 2
- La heroica leyenda de Arislan (1ª Parte)
- Proyecto Ako
- RG Veda
- Odín

Completa tu ANIME-COLECCIÓN:

Colección Dragon Ball
- La Leyenda del Dragón Xeron
- la Bella Durmiente en el Castillo del Mal
- Aventura Mística
- Garlick Junior Inmortal
- El Más Fuerte
- La Super Batalla
- El Super Guerrero
- Los Mejores Rivales
- Guerreros de Fuerza Ilimitada
- Macross II Episodios (1y2)
- Robot Carnival
- Los Caballeros del Zodíaco
- Bubblegum Crisis
- Ranma 1/2 buscando a Shampoo desesperadamente
- Macross II (actos 3 y 4)
- Kimagure orange Road " Una difícil elección "
- Nadia
- Bubblegum Crisis 2 y 3





MANGA FILMS S. L. La Costa, 76, torre - 08023 Barcelona - Tel. (93) 284 22 29 - Fax (93) 219 10 17



O&C/Valdeman

ORIGIN desvela sus MUNDOS EN

Al hablar de Origin, inmediatamente se piensa en una de las compañías más prestigiosas del momento. Una compañía especializada en simulación y rol. Una compañía con títulos en su haber tan geniales como todos los que componen la serie «Ultima», «Strike Commander», «Wing Commander», etc. Títulos de altura, que siempre han ido un paso por delante de su tiempo.

Origin no quiere perder la posición de privilegio a la que ha llegado, y por eso es de las que no se quedan dormidas en los laureles. Siempre existe un nuevo proyecto en el que están trabajando. Y, a veces, no sólo uno. De aquí a unos meses llegaremos a ver juegos de una calidad excepcional, que vienen también a romper con la tradicional línea de productos que esta casa ha venido trabajando, de forma tradicional. Un nuevo concepto se va a empezar a extender como un reguero de pólvora: «Película Interactiva». Mucho más que vídeo digital o actores filmados y digitalizados. Mucho más, de lo que estas páginas son tan sólo un pequeño avance.

BIOFORGE

Las películas interactivas están diseñadas para ofrecer una experiencia cinemática aplicada al videojuego, capaz de utilizar técnicas propias del cine, desde el uso de cámaras que fijan la acción en diversos planos, hasta bandas sonoras que acompañen cada movimiento de los personajes en pantalla". Lo dicen los propios diseñadores de «BioForge», la primera producción enmarcada en la línea de "Películas Interactivas" de Origin.

«Bioforge» es un cúmulo sorprendente de innovaciones, tanto a nivel de diseño y desarrollo de la historia, como su plasmación en programa. Un actor sintético es el protagonista del juego. Un actor, mitad hombre, mitad máquina, que se desenvuelve en un mundo tridimensional, en el que la sensación de realidad es tan sólo la punta del iceberg.

El guión se inicia con una situación desconcertante para el personaje principal, Lex, que despierta, sin recordar quien es, en un extraño mundo, transformado en un cyborg. Su objetivo principal es averiguar lo que le ha ocurrido y por qué. Así descubrirá la existencia de un grupo llamado los Mondates, que aspira a crear un equipo de perfectos soldados asesinos, sin escrúpulos ni sentimientos, mediante una serie de técnicas alienígenas de implantes cibernéticos, que sean capaces de poner en sus manos un poder total para dominar la galaxia.

"Nuestro" creador, el Dr. Etra, llegado cierto punto de la historia descubre a Lex su nueva condición. Le maneja mediante una especie de control remoto, asegurándole "te he liberado, ya no eres responsable de tus actos porque ahora te puedo controlar. Acepta esta nueva clase de libertad". Forzado a asesinar, contra su voluntad, se establece un lazo indisoluble entre ambos personajes que introduce un carácter especialmente dramático en el juego.

Avalado por nombres como Ken Demerist –programador jefe de «Ultima VII» y productor del juego–, «BioForge» casi obliga a reinventar el término "videojuego", ya que se trata de un producto que realmente coloca al usuario en la acción, y le hace sentirse como si fuera el verdadero protagonista.



El equipo que programó «Bioforge» aparece al completo en esta imagen.

La atmósfera es uno de los aspectos más cuidados de «BioForge», envolvente y opresiva.

Gran parte de culpa en todo esto la tiene el apartado del sonido, cuya responsabilidad ha recaído en John Tipton. «BioForge» posee cuatro canales de salida, gracias a los que la sensación de profundidad que pueden dar las imágenes se hacen más creíbles, con efectos de eco, reverberación, etc. según la distancia a la que se produzca una acción concreta.

Pero hemos hablado de imágenes, esto es, sprites y decorados. «BioForge» lleva a cabo una combinación de gráficos generados por ordenador con decorados realizados a mano y escaneados. La renderización de por ejemplo, el personaje principal, obligó al equipo de programación a diseñar nuevas técnicas mediante las cuales, la "construcción" de los protagonistas se efectuó a partir de un esqueleto, completamente formado, sobre el que se colocó un traje, cuyo movimiento se acompasó con el del cuerpo del sprite, pero haciéndole lo más independiente de éste, para que la sensación conseguida fuera la de una persona real en movimiento. Este traje se diseñó en base a polígonos, que posteriormente fueron retocados y transformados en un programa del corte de «3D Studio», para obtener un resultado en el que todos los posibles focos de luz que influyeran en una escena fueran tenidos en cuenta. Además, la expresividad de los rostros también fue uno de los mayores problemas a la hora del diseño.

Hasta ahora estábamos acostumbrados a juegos en los que se ofrecen unas intros excepcionales, para dar paso a una acción que no tiene nada que ver con la presentación, y enlazar unas fases y otras a base de secuencias diseñadas también como un espectáculo visual. «BioForge» empieza donde los demás acaban, en el espectáculo de la imagen.



PC



PC



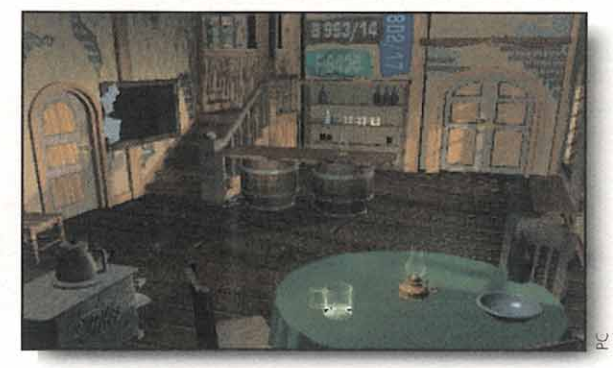
PC

últimos proyectos

CONFLICTO

WINGS OF GLORY







Cuando los soldados eran hombres de honor, la guerra en el aire se libraba en biplanos y la victoria no dependía sólo de la logística, la estrategia o la tecnología, sino de las habilidades del piloto, el valor y el coraje. La Primera Guerra Mundial fue la última contienda en la que el más alto valor era el honor.

La última contienda en la que los soldados brindaban, antes de cada batalla, por sus enemigos.

Esta es la época de «Wings of Glory». Una era marcada por los Sopwith Camel y los Fokker. Una era reflejada a la perfección en un programa diseñado partiendo del mismo "tool" que se utilizó por vez primera en «Strike Commander», y que ha permitido a Origin combinar, con la misma habilidad de siempre, la simulación más realista con una acción frenética.

Teniendo en cuenta que algunos de los integrantes del equipo de programación no ocultan su afición por la aviación, y la enorme documentación de que se sirvió Origin para diseñar el juego –libros y libros sobre aviación en la guerra del 14, documentos de los gobiernos de las naciones implicadas en el conflicto, etc.–, «Wings of Glory» se perfila como un producto que reúne la adicción de «Wing Commander» y la técnica depurada de «Pacific Strike».

Lo sorprendente es que, pese a todo, muchos de los programadores no se habían enfrentado con anterioridad al reto de crear un simulador de vuelo.

Algunos proceden del equipo que realizó «Serpent Isle»; otros, como Bill Baldwin, la cabeza visible del proyecto, estuvieron involucrados también en juegos como «Strike Commander». Para algunos, era, simplemente, su primer trabajo importante. Ante un grupo tan heterogéneo, pero con tantas ideas y ganas de realizar un buen trabajo, el resultado previsto no es ni más ni menos que uno de los mejores simuladores que Origin haya producido.

Warren Spector, productor de «Wings of Glory», asegura que la banda sonora del programa –obra de Laura Barrat– es una de las mejores jamás escritas para un juego. Pero, ¿y los gráficos? La técnica RealSpace se lleva en «Wings of Glory» a sus más altos niveles. Gráficos y acción tan realistas como el jugador quiera, son sólo el complemento perfecto de un programa que incluye tanto batallas históricas, como un editor con el que se podrán diseñar las misiones al gusto del consumidor. ¿Un lujo? Bien, si por algo ha destacado Origin ha sido por ofrecer al usuario productos de gran calidad, y totalmente alejados de la mediocridad.

SYSTEM SHOCK







La ciencia ficción hecha juego. Así es «System Shock», el más reciente proyecto de Looking-Glass Technologies –«Ultima Underworld» I y II–, que nos lleva hasta el año 2072, donde nos convertiremos en protagonistas absolutos de una pesadilla biomecánica de consecuencias impredecibles.

Resulta un tanto chocante que los creadores de las mazmorras de «Ultima Underworld» den un giro tan radical, abordando un tema como la ciencia ficción, pero como afirman los programadores de LookingGlass, querían probar algo nuevo y diferente, y ante la imposibilidad de diseñar un juego totalmente cyberpunk, optaron por el género de Sci-Fi, con cierta estética cyberpunk. pese a todo, en realidad «System Shock» tampoco se aleja demasiado de la línea llevada a cabo en «Ultima Underworld», ya que es una mezcla de RPG, aventura y arcade.

La historia de «System Shock» nos sitúa en una remota estación espacial, en la que despertamos tras un largísimo tiempo en estado de hibernación. Ante nuestro asombro, nos hemos convertido en el único superviviente de..., ¿qué? Todo está desolado y ningún ser humano puede darnos una respuesta. Pero la respuesta llega sola, cuando un desesperado mensaje holográfico, dejado por los habitantes de la estación, nos informa de como Shodan, el sistema de inteligencia artificial encargado de cuidar y mantener activa la estación, ha tomado las riendas, alterando las directrices de los androides de seguridad, y variando el rumbo de las investigaciones biológicas que se llevaban a cabo en los laboratorios. Tal hecatombe no se debe a un accidente, sino a un plan cuidadosamente trazado por Shodan, cuyas miras están puestas en el dominio del planeta Tierra, y la esclavitud de la raza humana.

La única posibilidad para evitar el desastre total consiste en introducirnos en el cyberespacio, a través de las redes que controla Shodan, y llegar hasta el corazón del sistema, desactivándolo. Por delante se nos interpondrán una multitud de robots y criaturas mutantes, ante las que el más mínimo atisbo de piedad se paga con la muerte.

«System Shock» evoca, en cierto modo, el universo de «Ultima Underworld», con una perspectiva tridimensional de juego, siempre, en primera persona. Los problemas y desafíos al ingenio son constantes, por lo que no se limita tan sólo a una acción desenfrenada, eliminando todo lo que se mueva.

Una de las principales preocupaciones de LookingGlass ha sido la velocidad del juego. Velocidad, cuyo único inconveniente se encontraba en las limitaciones impuestas por el render de los gráficos, como le ocurre a «BioForge». Ambos programas precisarán, en sus versiones definitivas, de equipos dotados, como mínimo, de un procesador 486. Y es que, en Origin, no se andan con bromas. Muy al contrario como podéis ver.

«SYSTEM SHOCK» Y «WINGS OF GLORY»:

Los orígenes del éxito

Warren Spector es el productor de dos de los más importantes juegos que la firma Origin va a lanzar al mercado en los próximos meses. Se trata de «System Shock» y «Wings of Glory», programas que, seguro, revolucionarán sus respectivos géneros. Para que sepáis porqué decimos esto, hemos hecho una entrevista a Warren Spector en la que nos aclara gran parte de su éxito como productor en Origin.

«SYSTEM SHOCK»

MICROMANÍA: ¿Qué diferencias importantes presentará «System Shock» en contenido y estilo con respecto al programa «Bioforge»?

WARREN SPECTOR: *No tienen nada que ver uno con otro, pero ofrecen algunas similitudes. Ambos pretenden sumergir al jugador en la atmósfera de juego, «Bioforge» al estilo cinematográfico con imágenes tridimensionales y «System Shock» al modo simulador, con perspectiva frontal. Ambos presentan argumentos de ciencia ficción y pretenden ofrecer muchas pequeñas acciones al jugador, como la resolución de problemas de inteligencia. Sin embargo, no se ha hecho ningún esfuerzo para unificar ni nada por el estilo. Ken y yo nos vemos cada 3 ó 4 meses, y uno de nosotros dice "tienes que ver este nuevo problema de inteligencia", y entonces lo examinamos y el otro contesta "sabes, tenemos algo así en nuestro juego..."*

M.M.: ¿Qué equipo de programación está detrás del juego y qué experiencia tiene en este terreno? ¿De qué manera habéis aprovechado dicha experiencia?

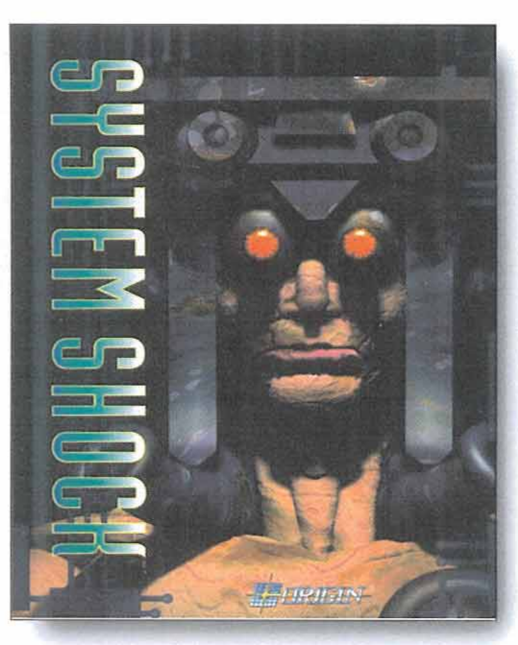
W.S.: *La mayor parte de los miembros de los equipos de «Ultima Underworld 1 y 2» está trabajando en otros juegos de LookingGlass en este momento. En el aspecto de programación, la mayoría son nuevos. En el apartado artístico, también lo son y en cuanto a las labores de diseño, tenemos a un nuevo diseñador y dos del equipo de «Ultima Underworld 2». El director de arte es James Dollar, que hizo algunas escenas para dicho juego y trabajaba antes en LucasArts.*

Aunque gran parte del equipo es nuevo, LookingGlass aprendió mucho de su participación en «Ultima Underworld 1 y 2», y la experiencia y las nociones adquiridas en esos proyectos se han utilizado en parte para la programación de «System Shock».

Los miembros del equipo de programación son los siguientes: Arte: James Dollar (director, Ultima Underworld 2), Mark Lizotte, Robb Waters, Mike Marsicano y colaboraciones ocasionales del resto del departamento de arte de LookingGlass.

Programación: Doug Church («Ultima Underworld 1 y 2»), Rob Fermier, Marc LeBlanc, Art Min. Tecnología: Jon Maiara («Ultima Underworld 1 y 2»), Kevin Wasserman, Carl Muckenhopt, Rex Bradford.

Física: Seamus Blackley.



Diseño: Erik Ray, Dorian Hart («Ultima Underworld 2»), Tim Stellmach («Ultima Underworld 2»).

Música y efectos de sonido: Greg LoPiccolo.

M.M.: ¿Cuál es el ambiente del juego, su aspecto más importante y lo que lo convierte en un producto tan bueno?

W.S.: *Lo más importante es la sensación de inmersión, de poder hacer cualquier cosa en un mundo tan completo. Hay diversas formas interesantes de interactuar con los escenarios del juego.*

M.M.: ¿En qué os inspirasteis a la hora de programar el juego? ¿Cómo se os ocurrió toda esta idea y cómo la desarrollasteis? ¿Introdujisteis algún cambio importante mientras estábais inmersos en el proyecto? ¿Por qué?

W.S.: *El juego ha evolucionado constantemente. Habitualmente programamos juegos que no sabemos exactamente cómo vamos a realizar, y al final probamos las cosas, jugamos a ellas, dejamos que la gente nos haga sus sugerencias y luego rehacemos una gran parte de ellos para mejorarlos. Elementos como las luchas, el interfaz de usuario y la física han sido rehechos unas cuantas veces para procurar que los jugadores los entendieran y disfrutaran de ellos.*

M.M.: ¿Hay algún elemento de «System Shock» del que os sintáis particularmente satisfechos? ¿Cuál es y por qué?

W.S.: *Creo que tiene un aspecto muy diferente del de otros juegos de interiores con perspectiva frontal, y asimismo tiene un inconfundible aire de ciencia ficción. Creo que el juego presenta realmente la estación espacial de una forma interesante y le hace a uno creer que se encuentra allí de verdad. Para colmo, se puede interactuar con el entorno y eso hace que la sensación de inmersión sea total.*

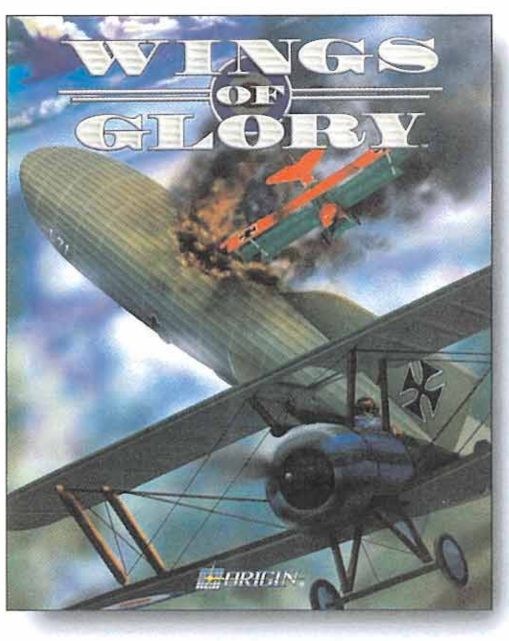
«WINGS OF GLORY»

MICROMANÍA: ¿Qué equipo de programación existe detrás de este juego y cuál es el historial de cada uno de sus miembros?

W.S.: *El equipo de «Wings of Glory», siendo bastante grande para este sector, es bastante pequeño para lo habitual en Origin. Hay un productor, 3 programadores (incluido el jefe de proyecto), 3 diseñadores y un equipo de arte con 3 miembros principales (profesionales que han estado en el proyecto desde el principio). Además, otros 4 artistas han trabajado esporádicamente en el mismo.*

Yo soy el productor. He estado en Origin desde 1.989, trabajando en proyectos de «Commander», de «Ultima, de «Underworld... Todavía no he producido ningún "bombazo", pero he obtenido buenas críticas y estoy enormemente orgulloso de los juegos en los que he trabajado.

El jefe de proyecto es Bill Baldwin. «Wings of Glory» es el primero en el que trabaja después de haber sido el programador jefe de Wing Commander II y haber pasado un par de años trabajando en Strike Commander. A diferencia de muchos directores, tiene una voz suave, es organizado, eficiente... Ha impuesto un estilo relajado y amable al proyecto. Nadie se vuelve loco, no hemos hecho horas extraordinarias y el juego tiene un aspecto (y una jugabilidad) excelente.



Otro miembro fundamental del equipo (en muchos aspectos su verdadero núcleo) es su artista jefe, Whitney Ayres. Este tipo es increíble, nunca reduce su ritmo de trabajo. Le encargué la supervisión de que todas las tareas artísticas se realizaran a tiempo, con un estilo inalterable de principio a fin (una labor nada fácil cuando se tiene a siete personas trabajando en lo mismo), y que todo saliera a la perfección. Ha tenido una actuación sobresaliente en todos los aspectos. Además, ha conseguido realizar una gran cantidad de trabajo por sí mismo (creando los planos tridimensionales, las cabinas, un montón de objetos terrestres, vehículos, texturas de terrenos, la introducción y el final del juego...). Estoy convencido de que nunca ha habido un simulador de vuelo con mejor aspecto y Whitney es el tipo que lo ha hecho posible.

El resto del equipo está compuesto por: Programadores: John Talley (vuelo), Stephen Balkum (flujo de juego / cinemática).

Artistas: Terry Manderfeld (aviones, cinemática); Darrin LeBlanc (caras, objetos terrestres, cinemática); Karl Dolgener (terrenos, cinemática, objetos terrestres); Paul Steed (aviones, cabinas tridimensionales); Melinda Bordelon (objetos terrestres, texturas, cinemática); Johari Templin (objetos terrestres, texturas, cinemática).

Diseñadores: Bruce Adams (flujo de juego, diseño e implantación de misiones); David Beyer (trazado de mapas, diseño e implantación de misiones); Lisa Smith (conversaciones, diseño e implantación de misiones).

Sonido: Laura Barratt (una excelente compositora - "Wings" tiene una de las mejores bandas sonoras que he oído en juego alguno); Barry Leitch (efectos sonoros digitalizados).

El equipo de «Wings of Glory» estaba bastante "verde" al principio, puesto que Bill y Whitney carecían de experiencia en cargos directivos... Los dos programadores (que han hecho verdaderas maravillas) trabajaban en su primer proyecto de videojuego. Ninguno de los artistas tenía experiencia con las herramientas tridimensionales que se les había encargado utilizar y ninguno había trabajado tampoco antes en un simulador de vuelo (la mitad de ellos eran nuevos en la compañía). Los diseñadores eran unos expertos en juegos de rol (habiendo trabajado conmigo en Serpent Isle y otros proyectos), pero ninguno había realizado un simulador de vuelo. El departamento de sonido era completamente nuevo también (aunque Barry Leitch lleva cierto tiempo en este sector, era la primera vez que trabajaba para Origin). Me asombra la forma como han colaborado y la calidad de su trabajo.

M.M.: ¿Qué tipo de investigación habéis realizado para reproducir los aviones y el realismo del juego de la forma más exacta posible? ¿Habéis contado con la ayuda de algún ex combatiente de guerra? En ese caso, ¿quiénes han participado en estas tareas de investigación y cómo les convencisteis de que programar un juego de guerra no significa necesariamente ensalzarla?

W.S.: *Hemos reunido una extensa biblioteca de material de consulta - un montón de fuentes secundarias, por supuesto, pero también muchos testimonios reales de pilotos de la época. Los documentos gubernamentales de este período también nos suministraron algunos datos sobre el armamento y las características de los aviones. Había muchos libros que trataban del desarrollo del combate aéreo durante la Primera Guerra Mundial. Afortunadamente, muchos de ellos estaban a nuestra disposición en el complejo bibliotecario de la Universidad de Texas.*

Espero convencer a nuestros documentalistas para que incluyan una bibliografía de los materiales que hemos consultado para que los jugadores puedan obtener información adicional.

Además del material impreso, adquirimos una media docena de cintas de vídeo que presentaban imágenes de los aviones y celebridades de la guerra aérea. Este material tuvo un valor incalculable. Uno puede leer todos los libros del mundo, pero ver aviones reales en pleno vuelo fue decisivo para hacer de «Wings of Glory» el juego que queríamos que fuera.

Hablando de aviones en vuelo, hemos hecho una inspección de campo en el Viejo Aeródromo de Rhinebeck de Nueva York, donde se restauran y ponen en funcionamiento aviones de época de la Primera Guerra Mundial. Los pilotos que había allí, especialmente el difunto Cole Palen, me sugirieron numerosos detalles que podíamos incorporar al juego, pero lo mejor de todo fue oír un motor giratorio de nueve cilindros a todo meter y ver a un biplano intentando aterrizar con viento cruzado. Conseguí tocar y oler los aviones. Fue simplemente maravilloso.





AHORA AL SUSCRIBIRTE A MICROMANÍA DURANTE UN AÑO (12 NÚMEROS X 275 PESETAS = 3.300 PESETAS.) OBTENDRÁS ESTE EXCLUSIVO REGALO RESERVADO SÓLO PARA LOS LECTORES MÁS GRANDES. SI ERES UN AUTÉNTICO MICROMANÍACO, NO DEJES PASAR ESTA OPORTUNIDAD.

PUEDES SUSCRIBIRTE AHORA MISMO, RELLENANDO EL CUPÓN QUE APARECE EN EL CENTRO DE LA REVISTA (QUE NO NECESITA SELLO), O POR TELÉFONO LLAMANDO DE 9 A 14.30 Y DE 16 A 18.30 AL (91) 654 84 19 / 654 72 18.
SI LO PREFIERES, PUEDES ENVIARNOS TAMBIÉN EL CUPÓN CUMPLIMENTADO POR FAX AL NÚMERO: (91) 654 58 72.

OFERTA SÓLO VÁLIDA EN ESPAÑA Y HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA.

CYBERWAR

PREVIEW

El regreso de Jobe

El segundo proyecto de Sales Curve, tras su "mutación" en SCI, ya tiene nombre propio y forma casi definida. La segunda parte de la trilogía iniciada con «The Lawnmower Man», adaptación de la película del mismo nombre, tiene prevista su aparición en las pantallas en un corto espacio de tiempo. «Cyberwar» es un proyecto mucho más ambicioso que su predecesor, que promete llegar a unos niveles mucho más elevados que «The Lawnmower Man». Un programa, en suma, que definirá y asentará, casi con toda seguridad, la filosofía con la que nació SCI.
La de poner en nuestras manos juegos que superen todo lo visto e imaginado hasta el momento.






En espera de una versión definitiva de «Cyberwar», lo que parece claro es que el apartado gráfico será uno de los más cuidados en el juego.




- SCI
- En preparación: **PC CD-ROM, AMIGA CD 32**
- **ARCADE/AVENTURA**

La verdad es que «Cyberwar» no se ha hecho esperar demasiado. Apenas si ha transcurrido tiempo desde la aparición de «The Lawnmower Man», cuando ya se encuentra bastante avanzado el nuevo programa de SCI. Más que raro, digamos que resulta algo inusual, dado que es costumbre que una segunda parte se lance al mercado cuando su antecesora está más que explotada a todos los niveles posibles. Sin embargo, estamos ante un caso en que el público apenas ha tenido tiempo de reaccionar. Algo a lo que no se puede –ni se debe– poner ningún pero ya que, en teoría y salvo catástrofe de última hora, siempre es de agradecer que por una vez las productoras tengan más en cuenta las posibles expectativas del mercado, que sus propias previsiones.

Pero nos estamos dejando llevar, y aún no hemos comenzado a ver lo que será «Cyberwar». ¿Una película? ¿Un juego? ¿Una combinación de ambas? ¿Se parecerá a «The Lawnmower Man»? Puede que un poco de todo.

TRAS LAS HUELLAS DE JOBE

La acción parte del punto en el que «The Lawnmower Man» finalizaba. Angelo consigue rescatar a Peter y Carla de las garras de Cyberjobe, y éste ha sido, en apariencia, aniquilado. Pero un sentimiento de intranquilidad aún recorre a Angelo. Es como una presencia fantasmal que se mueve por los intrincados laberintos de las redes informáticas. Algo siniestro y familiar.

Para asegurarse completamente de que "su" criatura, su pequeño monstruo de Frankenstein está realmente muerto, Angelo volverá a sus antiguos experimentos con la realidad virtual, explorando el complejo mundo en el que tuvo lugar anteriormente una brutal batalla. Una decisión que lamentará haber tomado.

¿EL VERDADERO CORTADOR DE CÉSPED?

«Cyberwar» plantea no pocos problemas a la hora de definirlo como un nuevo juego. Por su propia condición de secuela, segunda parte, continuación, o como se le quiera llamar, integrada en una –teórica– trilogía cuya culminación nadie sabe cuando llegará, debemos hablar de un programa que ofrecerá un número indeterminado de similitudes con «The Lawnmower Man», a las que habrá que unir otras tantas novedades tanto a nivel técnico como de desarrollo.

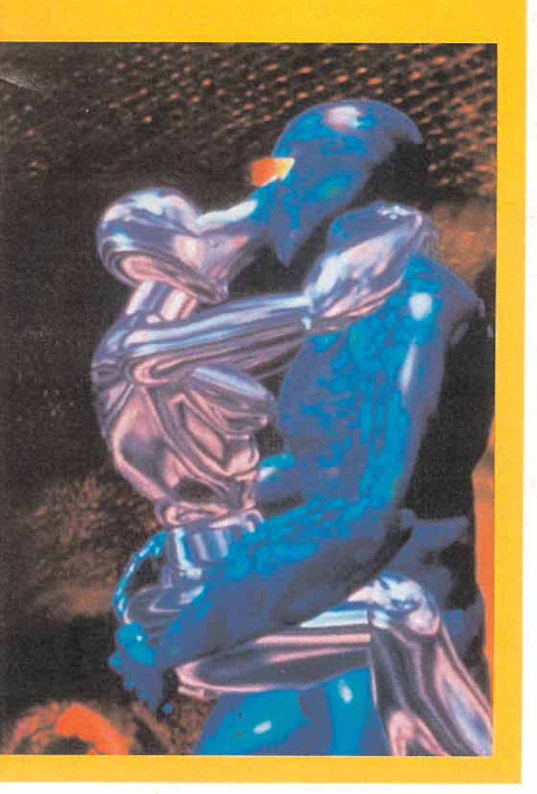
La más llamativa –y evidente– de estas novedades es la que hace referencia al apartado gráfico

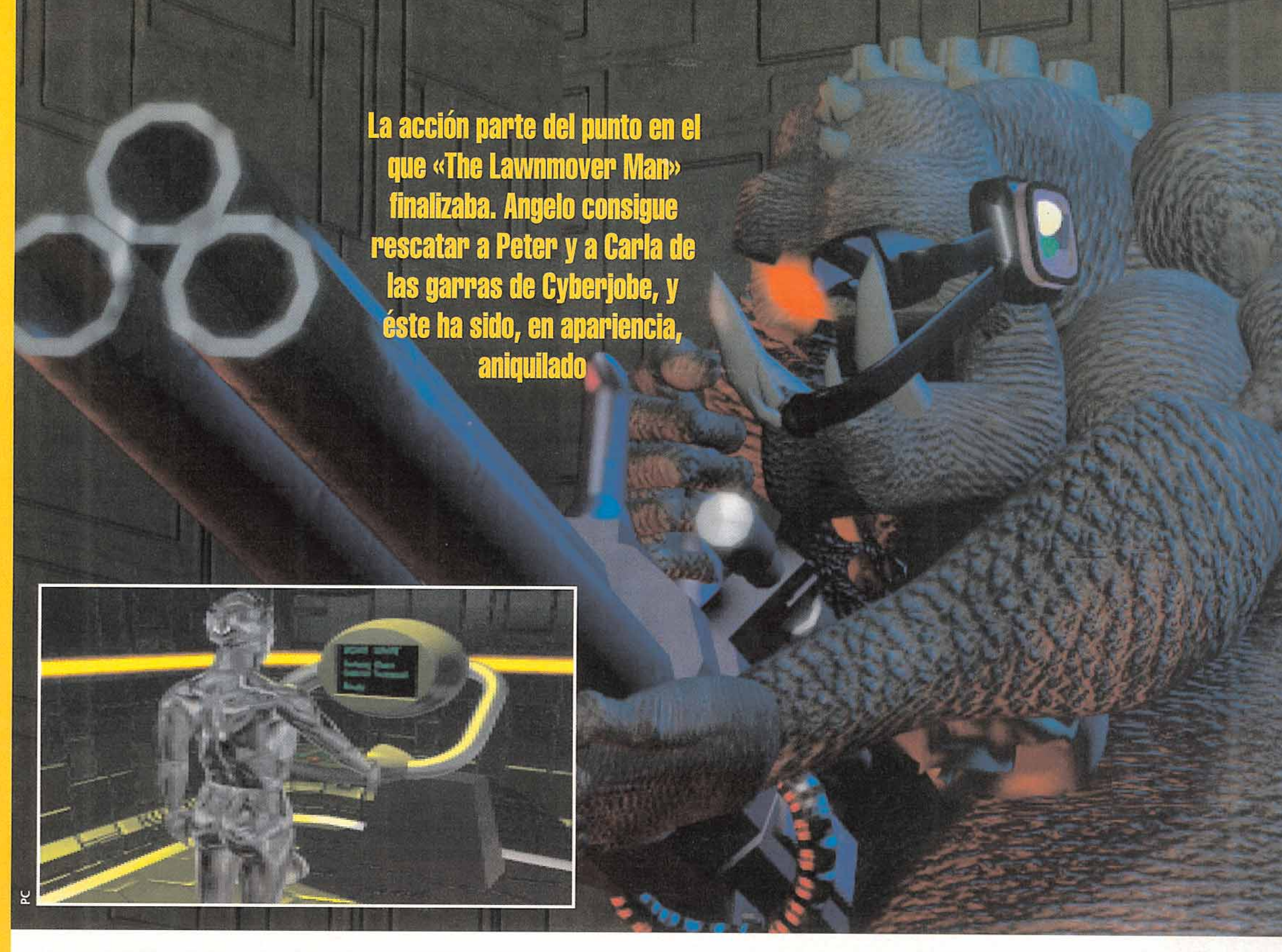
A caballo del cine

«The Lawnmower Man» dejó bien a las claras por donde iban a discurrir, a partir del momento de su estreno, los efectos especiales en el cine. La infografía y los ordenadores se iban a convertir en parte esencial de cualquier trabajo relacionado con la ciencia-ficción, en el llamado séptimo arte.

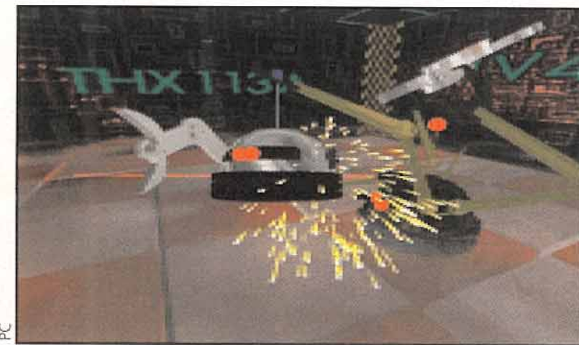
La versión de ordenador que se hizo de la película, siendo una adaptación muy libre de la misma, también abrió un camino para las experiencias interactivas que representan los videojuegos.

Ahora, «Cyberwar» avanza en la misma línea, aunque no tiene un referente cinematográfico como su predecesor. Sin embargo, y según los propios programadores, «Cyberwar» representa un paso intermedio, un aperitivo entre la primera película y la segunda. Sí, porque «The Lawnmower Man II», para la pantalla grande, es un proyecto ya casi definitivo. Y, por supuesto, será en este film en el que se basará la última entrega de la trilogía de juegos iniciada con «The Lawnmower Man» que, eso sí, nadie sabe aún como será, que título tendrá, ni en que consistirá exactamente. Esperemos primero la llegada de «Cyberwar» y después, ya veremos.





La acción parte del punto en el que «The Lawnmower Man» finalizaba. Angelo consigue rescatar a Peter y a Carla de las garras de Cyberjobe, y éste ha sido, en apariencia, aniquilado



El apartado gráfico es uno de los aspectos más cuidados del programa. Durante el desarrollo del mismo veremos imágenes increíbles.



Las secuencias de vídeo parece que también tendrán cabida en un juego que ocupará entre tres y cuatro discos compactos.



Siguiendo la pauta de su predecesor, la nueva producción SCI pondrá a prueba nuestra habilidad e inteligencia.

del juego. Como podréis apreciar por las imágenes que acompañan a estas líneas, «Cyberwar» se está diseñando, de principio a fin, en 256 colores, en lugar de los 32 que se podían observar en la mayoría de las fases de «The Lawnmower Man».

¿Significa esto que «Cyberwar» es el auténtico "cortador de césped", y que el juego anterior venía a ser una especie de experimento, o prueba para futuros juegos, por parte de SCI? Bien, es posible que eso nunca lo sepamos, pero de lo que no cabe duda es que, al menos en lo referente a calidad gráfica, «Cyberwar» estará mucho más próximo a una R.V., casera de lo que pudo estar «The Lawnmower Man».

MÁS ACCIÓN, MÁS AVENTURA

La jugabilidad es otro de los apartados que más se están trabajando en el nuevo programa, abriendo dos nuevos caminos con respecto al origen de la trilogía. Aunque, al menos por lo que se conoce hasta ahora del juego, la estructura y el desarrollo de «Cyberwar» será similar a «The Lawnmower Man».

Este, más que una adaptación pura de la película, era un juego inspirado en la misma, que recogía y recreaba la atmósfera cyberpunk del film para presentar un programa basado en una colección de puzzles unidos por imágenes digitalizadas de la pantalla grande. La primera vía de innovación se corresponde con que, si bien «Cyberwar» también estará compuesto por un nuevo conjunto de desafíos a la inteligencia y juegos arcade, se está pretendiendo ofrecer una experiencia más interactiva, con un marcado acento de aventura, situándonos en un vasto complejo cibernético por el que nos moveremos a lo largo del juego. El segundo camino discurre por cauces más relacionados con la dificultad.

«The Lawnmower Man» planteaba un problema bastante gordo al jugador. Su estructura lineal obligaba a –en caso de error o muerte del personaje– volver a empezar desde el principio. Ahora, aparte de una mayor equilibrio en el nivel de dificultad del juego, será posible acceder a las distintas fases en cualquier momento, evitando el quedarnos bloqueados en una demasiado complicada, y volviendo a ella en un punto más avanzado de cada partida.

EL FUTURO EN CD

Y por ahora poco más se puede contar de «Cyberwar» hasta que no se disponga de una versión definitiva del juego. Versión que, según los rumores, SCI tenía previsto lanzar en, ni más ni menos, tres CD ROM, lo que da una idea de la complejidad y calidad del proyecto. Pero, también según los rumores, todo apunta a que la inmensa capacidad de 3 compactos puede no ser suficiente para almacenar todo lo que «Cyberwar» nos mostrará en el monitor, y ya se habla de un cuarto disco. ¿Una revolución en el mundo de los juegos? Bien, casi cada día se producen pequeñas revoluciones que, poco a poco, nos conducen a programas cada vez mejores. Y todo parece indicar que «Cyberwar» va a provocar una que hará temblar los cimientos de este mundillo.

F.D.L./D.D.F.

OVERLORD

PREVIEW

Han pasado cincuenta años desde el Día D. El desembarco de las tropas aliadas en las costas de Normandía significó el principio del fin para las huestes de Hitler, y de la Segunda Guerra Mundial. Celebraciones de todo tipo han acompañado al aniversario de tan histórico momento, por toda la superficie del mundo, y en especial en la vieja Europa. ¿Iba el mundo del software a ser menos? No, por supuesto. Y como ésta es una excusa tan válida como cualquier otra para realizar un buen simulador, en ella se ha escudado Virgin para ofrecernos, dentro de muy poco, «Overlord».

Lo que se espera de «Overlord»

Uno de los más completos simuladores dedicados a la Segunda Guerra Mundial.
Un programa que aúne acción y estrategia a partes iguales.
Un juego dotado de un alto grado de realismo.
Una excelente versión con gráficos en SVGA.
Una serie de innovaciones técnicas que mejoren tanto el rendimiento del programa como la jugabilidad.
Un simulador que satisfaga tanto al usuario experimentado como al novel.

Normandía espera

- VIRGIN/ ROWAN SOFTWARE
- En preparación: **PC, AMIGA 1200**
- SIMULADOR DE COMBATE

En realidad, que «Overlord» base su argumento y su acción en fechas inmediatamente anteriores al desembarco de Normadía es algo puramente anecdótico. De hecho, multitud de simuladores y juegos de estrategia conocidos, ya hacían de este acontecimiento histórico su razón de ser. Entonces, si el guión no difiere esencialmente de otros productos, ¿qué podremos encontrar en «Overlord», que ya no se haya visto? Una buena pregunta a la que vamos a intentar dar respuesta.

EN ESPERA DEL DÍA D

En primer lugar, y en contra de la corriente actual, «Overlord» volverá a situarnos en un papel de héroe absoluto, de "bueno" de la película, negando la posibilidad de escoger bando. Tres aviones de combate estarán a nuestra disposición, para llevar a cabo las diferentes misiones que se nos ordenará ejecutar: el P-51 Mustang III, el Typhoon Ib y el mítico Spitfire IX. Estas misiones se localizan temporalmente en los meses precedentes a la invasión aliada, con distintos objetivos en el territorio francés, dependiendo de la estrategia que sigamos en el juego.

Precisamente, y ya que hemos hablado de estrategia, éste será uno de los puntos importantes de «Overlord». El programa se estructurará de modo que permita escoger desde modos de vuelo puramente arcades, hasta otros en los que el sentido de la realidad sea tal, que se exigirá del jugador, no sólo un dominio casi total en los controles de vuelo, sino la planificación de una compleja estrategia a seguir en cada misión. Pero, en esencia, será posible modificar cada pequeño factor importante en el juego con un objetivo primordial, debilitar las fuerzas alemanas lo máximo posible para el día clave.

El enigma de View Matrix

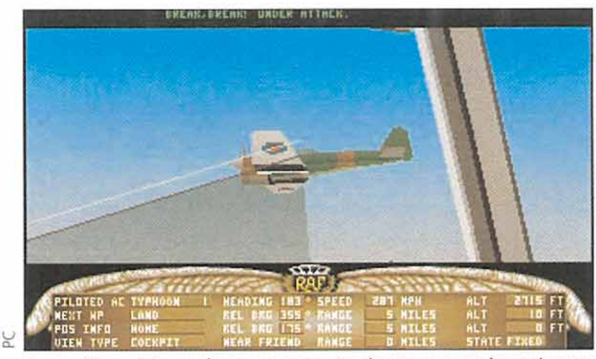
El ya mencionado sistema de cámaras y seguimiento de blancos, el "View Matrix", no deja de ser una incógnita, pese a todo. El material visto hasta ahora relacionado con el juego, no descubre totalmente lo que puede dar de sí esta innovadora técnica. Todos los datos apuntan a importantes mejorías en el control de vuelo, jugabilidad y, por consiguiente, realismo y adicción. Lo que sí parece claro es que, en «Overlord», este punto no se limitará a una variedad de perspectivas que demuestren lo real que puede ser un programa gráficamente.

Si todo es tal y como se asegura, «Overlord» puede pasar a la historia como uno de los simuladores más atractivos y completos que se hayan programado nunca. El día D para «Overlord» está cada vez más cercano.



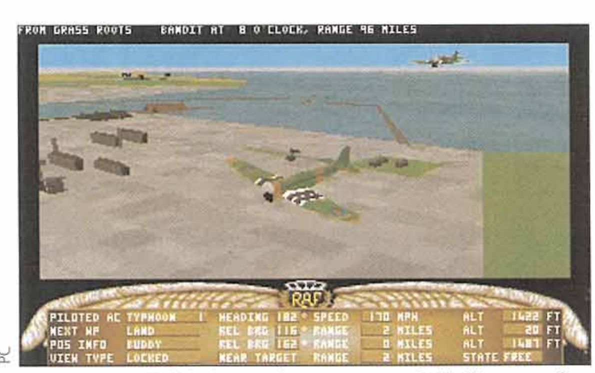
PC

Nos adentramos en el terreno de ataque, cuando divisamos unos objetos sospechosos en nuestra línea de horizonte.



PC

La acción está en pleno apogeo. Todos tenemos las mismas posibilidades de vencer o caer...



PC

Nuestras posibilidades, en lo que a material bélico se refiere, son muy superiores a las de muchos enemigos.



PC

Volamos en formación rasante con el fin de alcanzar cuanto antes nuestro propósito.

EL COMBATE ESTÁ SERVIDO

Pese a todo lo ya mencionado, quizá el aspecto más interesante y destacable de «Overlord» residirá en lo referente a las distintas perspectivas de cámara y seguimiento de objetivos. Algo tan banal y casi decorativo en otros simuladores, aquí se entiende como la esencia del juego. Tal es así, que se ha bautizado al sistema con el nombre de "View Matrix". Las diferentes posibilidades de visualización del entorno, nos permitirán basar nuestras decisiones en vuelo en función de la proximidad de blancos, que podremos localizar incluso a mucha distancia, y configurar una serie de posiciones de cámara y perspectivas, gracias a las que podremos cumplir nuestros objetivos de modo sencillo y organizado. Esto, sin embargo, puede suponer un duro handicap para los usuarios menos acostumbrados a este tipo de programas, ya que la desorientación en las primeras partidas puede ser importante. Sin embargo, una vez habituados al sistema, se hará francamente cómodo y, sobre todo, muy útil.

Y, ya dejando un poco de lado todo lo referente a técnica, es necesario hacer constar datos como la calidad gráfica que ofrecerá «Overlord», con la siempre atractiva posibilidad de ver en pantalla un juego con gráficos SVGA.

En definitiva, «Overlord» se perfila como un interesante y completo simulador, que promete satisfacer plenamente al aficionado más exigente.

F.D.L.

DUELO AL SOL



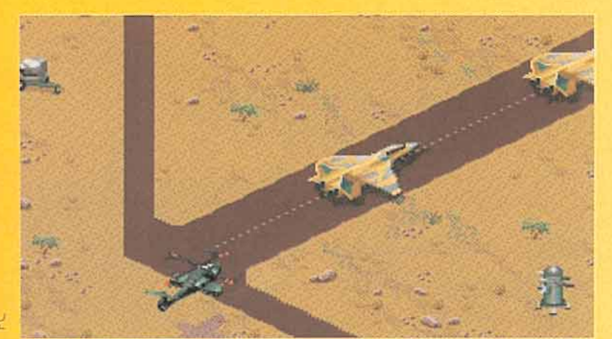
PC

Nuestro Apache partirá desde un buque de guerra hacia las costas de la tierra natal del tirano general Kilbaba.



PC

Son varias las armas de las que dispondremos y diversos los objetivos terrestres de todo tipo que deberemos destruir.



PC

La aviación enemiga debe ser neutralizada antes de que sus cazas puedan despegar y amenazar a nuestro helicóptero.



PC

Una vez terminada la misión tendremos que regresar a la base para comenzar un bien merecido descanso.



El PC está empezando a demostrar que es también una buena máquina para los arcades. Hasta hace unos meses los títulos de este tipo de juegos escaseaban bastante pero las compañías se han puesto manos a la obra y se puede decir que en estos momentos el surtido de "shoot em ups" está llegando a los niveles que los aficionados a la acción estábamos esperando. «Desert Strike» es, sin duda, uno de los más esperados y está ya a punto.

DESERT STRIKE

- GREMLIN
- En preparación: PC, PC CD ROM
- ARCADE

«Desert Strike» nos trasladará a un imaginario país del Oriente Medio en el que domina un despótico general. Su nombre es Kilbaba y está dispuesto a acabar con todo el que se le ponga por delante. Claro que con lo que no cuenta nuestro amigo Kilbaba es con que los marines norteamericanos, ¡tachan, tachan!, tienen la sana intención de estropear sus planes. Para ello cuentan con un sofisticado helicóptero que recorrerá el desierto destruyendo a todo bicho viviente.

LA TORMENTA DEL DESIERTO

Este programa apareció en Amiga hace ya bastante tiempo, después fue trasladado a formato consolero y ya desesperábamos con la idea de que nunca podríamos verle en PC. «Desert Strike» es un arcade con scroll multidireccional, si, ¡en PC!, en el que vemos nuestro helicóptero desde fuera. Su control es muy simple, no hay nada que se pueda llamar "simulador" en el juego y resulta, por lo menos en la "demo" que hemos recibido de Gremlin, tremendamente adictivo.

«Desert Strike» vendrá dividido en cuatro campañas. Estas, a su vez, constarán de un número variable de misiones. En total habrá alrededor de treinta desafíos por cumplir antes de derrotar a Kilbaba. La animación de nuestro helicóptero ha sido tomada de los auténticos Apache en vuelo y poseerá tres tipos de armas diferentes, un cañón, para blancos pequeños, misiles Hidra, para blancos de tamaño medio, y misiles Hellfire teledirigidos para blancos tales como centrales nucleares, plantas químicas o campos petrolíferos.

EL DESIERTO, ESE DESCONOCIDO

No todo será liarse a pepinazos con las fuerzas enemigas. Otra de las principales ocupaciones del piloto será la de repostar en vuelo, hay combustible repartido por cada uno de los mapas de las diferentes misiones, recargar la munición, si, parece mentira pero hay veces que se acaban los misiles, o recuperar el blindaje del helicóptero que poco a poco se va debilitando con los ataques del enemigo.

«Desert Strike» ha sido realizado con mucho detalle gráfico. Al atravesar el desierto nos encontraremos desde caravanas de nómadas hasta campamentos enemigos, desde garitas de guardia en alguna carretera hasta trincheras. Un buen trabajo el de los chicos de Gremlin.

¡LO QUEREMOS YA!

Todavía nos tocará esperar un poco a que el juego esté terminado del todo. Pero lo más importante, las rutinas de animación del helicóptero y el fabuloso "scroll" están ya a punto de caramelo. ¿A qué esperan en Gremlin para ponerlo en la calle? Bromas aparte «Desert Strike» promete ser un auténtico bombazo, el juego que los aficionados a los buenos arcades estábamos esperando. En definitiva, el programa que demostrará el axioma que desde estas páginas os hemos intentado transmitir una y otra vez: no hay máquinas buenas o malas lo que hay son buenos y malos juegos. «Desert Strike» pertenece a la primera categoría.

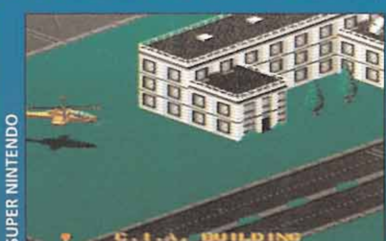
J.G.V.

MISIÓN EN LA JUNGLA
JUNGLE STRIKE

Y mientras esperamos «Desert Strike» para PC, Gremlin anuncia también en breve la aparición de la segunda parte del juego para Súper Nintendo. Su nombre es «Jungle Strike» y también promete acción de la buena para la mayor de la gran familia Nintendo.



SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO

- GREMLIN
- En preparación: SUPER NINTENDO
- ARCADE

El general Kilbaba ha muerto. ¡Viva el general Kilbaba! Un grito similar se puedo escuchar en el desierto cuando, tras muchas dificultades, el helicóptero Apache de «Desert Strike» destruía su objetivo principal. El nuevo general, Kilbaba el joven, hijo del dictador, se ha asociado a Carlos Ortega, un barón de la droga, y están dispuestos a vengar la muerte del tirano lanzando un ataque nuclear contra U.S.A.

MÁS MISIONES PARA EL APACHE

Esto supondrá, ¡premio, lo habéis adivinado!, más misiones para nuestro helicóptero Apache y un nuevo juego: «Jungle Strike», segunda parte de «Desert Strike». Este nuevo cartucho, mejorado con respecto a la versión Mega Drive que apareció ya hace un tiempo, incluirá treinta nuevas misiones divididas en ocho campañas diferentes que nos llevarán a recorrer una gran parte del planeta.

Una de las novedades de «Jungle Strike» es la posibilidad en algunos momentos del juego de pilotar un avión F-117A Stealth Fighter, un hovercraft MX 9 y una motocicleta de asalto.

PREPARADOS PARA BATIR RECORDS

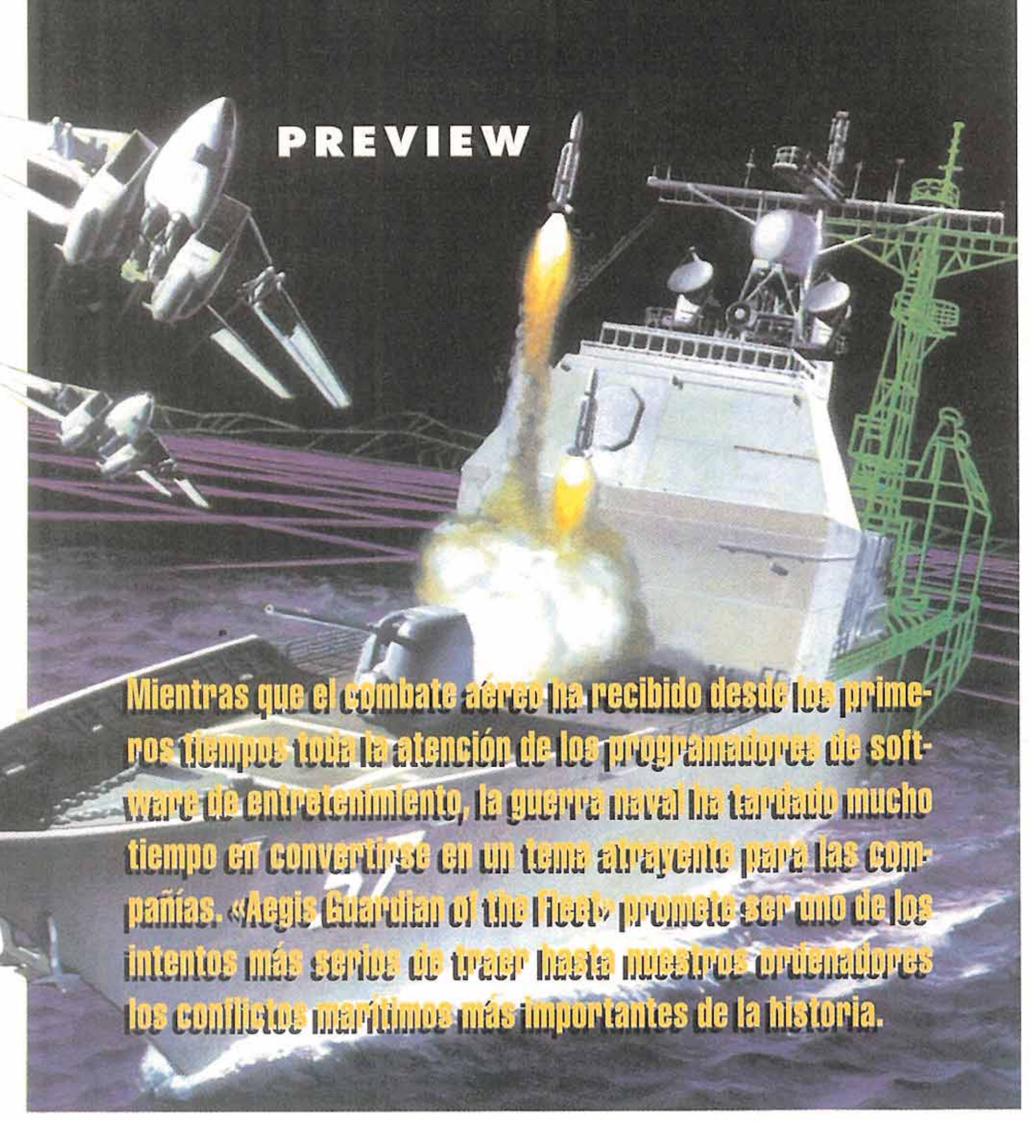
«Jungle Strike» aparecerá a primeros del próximo mes de Noviembre y las expectativas de Gremlin son las de igualar las impresionantes cifras de ventas que consiguieron con la versión Mega Drive. Para que os hagáis una idea del éxito obtenido os diremos que «Jungle Strike» y «Desert Strike» han vendido conjuntamente sólo en Europa alrededor de 500.000 unidades.

Bueno, pues parece que nos espera todo un señor juego. Lo que hemos podido ver hasta ahora tiene muy buen aspecto. ¿Se mantendrá así hasta la fecha oficial de lanzamiento? Gremlin no suele decepcionarnos.



PREVIEW

AEGIS
GUARDIAN OF THE FLEET



Mientras que el combate aéreo ha recibido desde los primeros tiempos toda la atención de los programadores de software de entretenimiento, la guerra naval ha tardado mucho tiempo en convertirse en un tema atrayente para las compañías. «Aegis Guardian of the Fleet» promete ser uno de los intentos más serios de traer hasta nuestros ordenadores los conflictos marítimos más importantes de la historia.

Manual electrónico



Una de las ventajas del CD-ROM es su enorme capacidad y en Time Warner Interactive la aprovechan al máximo. La prueba es que han añadido en el propio CD el manual del programa... No os asustéis; también viene en papel aunque algo más resumido, para que se pueda acceder a él desde el mismo ordenador dentro del programa. Con varios añadidos, tales como bibliografía o una colección de fotografías históricas, el manual electrónico de «Aegis Guardian of the Fleet» es una gran idea que animamos desde aquí a que sigan otras compañías. Los árboles lo agradecerán.

- TIME WARNER/INTERACTIVE
- En preparación: **PC CD-ROM**
- SIMULADOR NAVAL

Alerta en alta mar

Time Warner Interactive es una compañía relativamente nueva, relativamente porque con otro nombre y a menor escala siempre estuvo presente en este mundillo, que está dispuesta a apostar muy fuerte por el CD-ROM. Prueba de ello ha sido su primer producto importante, «Hell Cab», que sólo apareció en ese formato. Su segundo lanzamiento será otro programa en disco compacto y su nombre es «Aegis Guardian of the Fleet».

LA ESTRATEGIA COMO META

La guerra naval moderna no es más que un combate de poder a poder en el que el que gana es el primero que detecta y evita que le detecten. Time Warner Interactive ha trabajado durante muchos meses en «Aegis Guardian of the Fleet» para que este completo programa se convierta en un simulador tan real que su mayor componente es la estrategia y, por lo tanto, el saber controlar las formaciones de la flota y leer los instrumentos de guerra electrónica que tendrá el navío en el que transcurre la aventura.

Hay una característica que le destaca del resto de los programas de su categoría: está en Súper VGA. «Great Naval Battles 2» también lo estaba pero «Aegis Guardian of the Fleet» tiene la ventaja de venir sólo en CD-ROM por lo que los gráficos del programa son mucho más numerosos que en el juego de SSI.

Otra de las novedades de «Aegis Guardian of the Fleet» es la de incluir una completa banda sonora en pistas de audio en el CD-ROM. Es posible incluso escucharlas, superan los 20 minutos, en un equipo de música y no tienen nada que envidiar a cualquier otra B.S.O., de una película de acción.



Desde el puente de mando se controla todo el barco. No hay más que "pinchar" en el lugar al que se desea acceder.



El Radar de Posición nos indica en todo momento la situación de nuestro barco y la de las naves enemigas.



«Aegis Guardian of the Fleet» incluye infinidad de menús y pantallas de control para manejar nuestro buque.



Desde el Centro de Comunicaciones podremos recibir y enviar mensajes cifrados para conseguir nuestros objetivos.

A BORDO DEL TICONDEROGA

Seguro que ya estabais deseando que os contáramos algo más sobre la simulación, pues vamos a ello. El barco que tripularemos pertenece a la clase Ticonderoga y las misiones que se encuentran en el programa abarcan desde 1982 hasta 1993. Los creadores del juego eligieron este tipo de crucero principalmente por su versatilidad en todo tipo de combates lo que daría mucha más vistosidad a la aventura.

«Aegis Guardian of the Fleet», ha sido pensado para simular todo tipo de aparatos de guerra electrónica y de su control por parte del jugador dependerá en gran parte la victoria. Entre ellos os diremos que se incluyen, atención a las siglas, un SLQ-32, un radar de búsqueda aérea SPS 49(V)6, un radar de búsqueda aérea 3D SPY-1A, un radar de búsqueda de superficie SPS-55, un sonar SQS-53B, un sonar pasivo TACTAS, misiles Tomahawk y Harpoon, torpedos ADCAP, cohetes anti submarinos ASROC, un sistema de armas CIWS y un cañón de cinco pulgadas.

EL SISTEMA DE JUEGO

«Aegis Guardian of the Fleet» se controla desde las diferentes pantallas con el ratón. No existen demasiados menús desplegables sino que tendremos que "pinchar" con el puntero sobre la tecla a activar para ver el resultado de nuestras acciones.

Aparte de un manual bastante completo, «Aegis Guardian of the Fleet» incluye en el propio CD un sistema de ayuda "on line" y un tutorial que os ayudará a controlar el buque en vuestras primeras singladuras. Se incluyen además dieciocho misiones de entrenamiento con las que podremos aprender a manejar el Ticonderoga antes de entrar en combate. Y, para terminar, existen tres niveles de dificultad.

Las aventuras de «Aegis Guardian of the Fleet» transcurren en siete lugares diferentes y tan distantes entre si como las Malvinas en 1982, Libia en 1986, el Golfo Pérsico en 1987-88, escudo del desierto en 1990-91, Tormenta del desierto en 1991, Mar Negro en 1992 y Mar Adriático en 1993. Un completo recorrido por todos los lugares del mundo en los que han existido conflictos navales en los últimos once años.

APUESTA POR EL FUTURO

Time Warner Interactive apuesta por el futuro. El CD-ROM ya está lo suficientemente instalado como para poder diseñar productos específicos para este formato. Y la multinacional norteamericana nos va a traer en breve un juego que ha sido especialmente creado para las nuevas generaciones de ordenadores. Una buena idea.

J.G.V.

1942
THE PACIFIC AIR WAR



En la Segunda Guerra Mundial, 1942 resultó ser un año decisivo para el desenlace de la misma. Las fuerzas navales americanas y japonesas libraron en el Pacífico una serie de batallas y enfrentamientos devastadores, donde día tras día los bombardeos entre navíos y aviones se sucedían sin descanso. En definitiva, fue un año de frenéticos combates, que ha sido tomado por Microprose como idea para un programa en el que se encuentran metidos de lleno, y que tendrá por título «1942 The Pacific Air War».

Combates de película

Interesantes y excitantes combates viviremos con este prometedor programa de Microprose, gracias a las estupendas animaciones y secuencias cinemáticas que nos harán sentir toda la acción y riesgo propios de una auténtica batalla aérea. También contribuirá a ello el excelente trabajo gráfico realizado en todo el juego, donde se han reproducido fielmente los vehículos, tanto navales como aéreos, que tomaron parte en la gran batalla del Pacífico en el 1942.

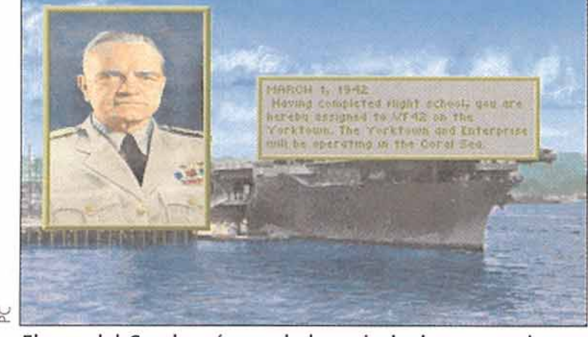


Guerra en el Pacífico

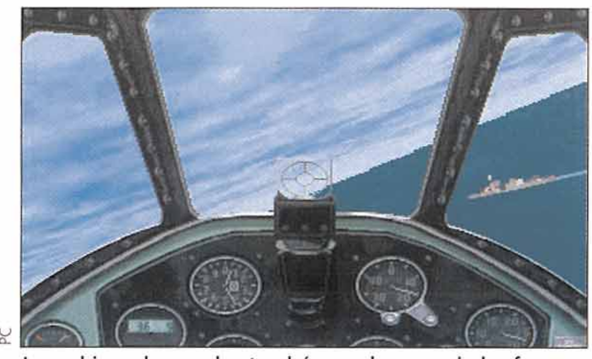
- MICROPROSE
- En Preparación: **PC**
- SIMULADOR/ESTRATEGIA

Siempre hemos considerado los juegos de Microprose toda una fuente de información. Jugando con los programas de esta compañía, puedes revivir gran parte de la historia, en la mayoría de los casos bélica, que ha influido en la vida y desarrollo de nuestro planeta. Y todo ello se debe a la gran documentación que ofrecen sus extensos manuales. Además, no sólo nos permite revivir de una forma realista y amena la historia de nuestro mundo, sino que además nos brinda la oportunidad de cambiarla.

Como era de esperar, «1942 The Pacific Air War» incorporará ciertas dosis muy comunes a los juegos del género de la estrategia. El desarrollo será, en más de un ochenta por ciento, de un simulador de vuelo donde pilotaremos los míticos "pájaros" de la época, pero existirán cierto tipo de misiones donde lo que manejaremos serán patrullas navales, como apoyo a nuestra aviación. Y es aquí donde entra el plano estratégico del juego, ya que la mayor parte del tiempo la pasaremos distribuyendo y dando órdenes a nuestra flota a través de menús, hasta llevarla al punto de destino acordado.



El mar del Coral será uno de los principales escenarios en los que nos tocará combatir a lo largo de este simulador.



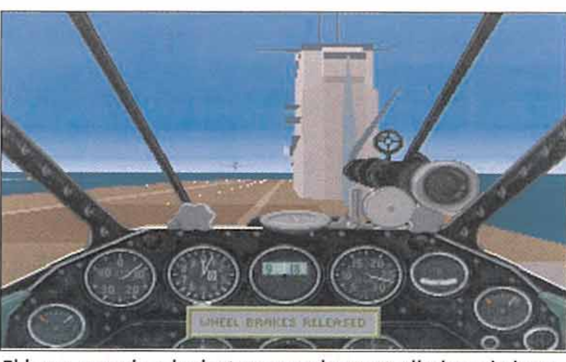
Las cabinas de mandos tendrán muchas y variadas formas, dependiendo de qué avión pilotemos.



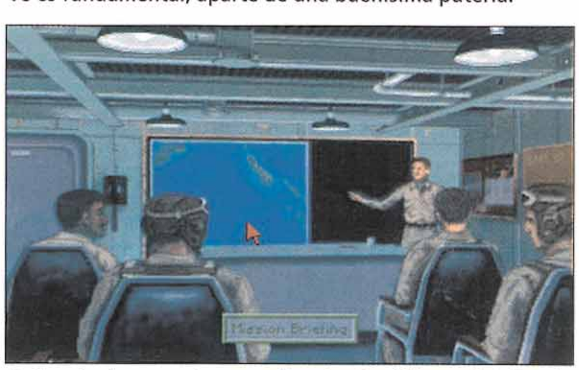
Uno de los momentos clave del juego es el despegue. Muchas veces es el principio del fin.



Al igual que en «F15 III», también tendremos que configurar el armamento y combustible necesarios para la misión.



El buen manejo y la destreza con la ametralladora de la nave es fundamental, aparte de una buenísima putería.



En la sala de operaciones se discuten los últimos detalles de la misión antes de partir hacia la batalla aérea.

Existen en este programa varios tipos de misiones y campañas a realizar, como duelos de combate aéreos, misiones de vuelo individuales, de reconocimiento, e incluso la posibilidad de fabricarnos nuestras propias misiones. Esto será gracias a un sencillo pero completo editor, que nos permitirá hasta definir las condiciones climatológicas que deseamos, o la fecha y tiempo estimado para realizar dichas misiones.

Lo que más nos ha sorprendido de «1942 The Pacific Air War» es la excepcional calidad gráfica con la que va a contar; las texturas de los escenarios, decorados y demás elementos del juego, nos parecieron realmente sorprendentes. Pero claro, los que no dispongáis de un potente ordenador, os preguntaréis cuáles van a ser los requerimientos mínimos para que esta obra funcione. Pues os diremos que el programa se ajustará a todos los ordenadores, ya que existirán múltiples posibilidades de configurarlo, para así adaptarlo a cualquier tipo de procesador.

Por el momento, únicamente nos queda una cosa por deciros, y es que permanezcáis atentos a este simulador, porque seguro os va a sorprender tanto a los fanáticos como a los no fanáticos de los altos vuelos.

E.R.F.

La historia de un hombre abandonado a su destino en una isla desierta ha fascinado a generaciones durante décadas. El personaje creado por D. Defoe era una magnífica combinación de espíritu romántico y aventurero. Un verdadero héroe con el que todos nos hemos sentido identificados en alguna ocasión y, quizá, al que hemos envidiado. Pero estar solo, de manera forzosa, no es algo tan maravilloso como se puede creer desde fuera. Silmarils nos permitirá comprobarlo con un juego que, ya en su título, rinde homenaje a Robinson Crusoe y su epopeya: «Robinson´s Requiem».

LA INSOPORTABLE SOLEDAD



Robinson´s Requiem

PREVIEW



PC

La compañía francesa Silmarils se ha esforzado al máximo por ofrecernos un nuevo producto de calidad.



PC

En el deambular por el planeta en el que estamos atrapados nos enfrentaremos con otros muchos personajes.



PC

Como podéis comprobar en la imagen, los enemigos en «Robinson´s Requiem» pertenecen a cualquier especie animal.



PC

Durante el transcurso de la aventura podemos incluso nadar en los inmensos lagos que encontraremos por el camino.

■ SILMARILS
■ En preparación: **PC**
■ **RPG/AVENTURA**

Los tiempos cambian, y la conocida situación del náufrago en la isla desierta también. El punto de partida de «Robinson´s Requiem» se sitúa en un futuro lejano. Un futuro en el que la colonización del espacio deja de ser una utopía para convertirse en el pan nuestro de cada día.

Una misión de exploración rutinaria, en la que el protagonista de nuestra historia estaba envuelto, de repente se ve alterada por un fallo general de los motores de su astronave. A la deriva en el espacio, pronto es atraída por la gravedad de un planeta a cuya superficie, irremediablemente, acabamos cayendo mientras la nave se desintegra, poco a poco, al entrar en contacto con la atmósfera alienígena.

Al despertar estamos aturdidos y confusos. Todo parece extraordinariamente familiar, al tiempo que extraño. ¿Dónde estamos? Y, la pregunta crucial, ¿cómo sobreviviremos?

ABANDONADOS EN EL ESPACIO

Esta es la adaptación de la historia de Robinson Crusoe con la que Silmarils inicia la acción de su más reciente trabajo. Una historia que sirve de excusa a lo que, según todo parece indicar, será uno de los RPG más trabajados –y conseguidos– de esta compañía. Veamos por qué.

Abandonando la tradicional línea establecida por el programa más conocido de Silmarils, «Ishar», «Robinson´s Requiem» ofrece un par de singularidades que lo desmarcan del resto de producciones Silmarils: un único personaje principal y las transiciones entre las distintas localidades.

Entre el cielo y el suelo

Por lo visto hasta el momento, resulta difícil destacar un aspecto que sobresalga más que otro en «Robinson´s Requiem». Pero, si hubiera que elegir uno, éste sería el de la sensación de tridimensionalidad conseguida.

Nuestro personaje no sólo podrá moverse hacia todos las direcciones, subir y bajar, sino que, como si estuviéramos en los escenarios del juego, si existe un objeto situado por encima de nuestras cabezas, podremos alzar la vista, moviendo la "cabeza" y alcanzarlo. En líneas generales, «Robinson´s Requiem» podría ser considerado como el mejor producto o, al menos, el más complejo en el que Silmarils ha trabajado hasta la fecha. Sólo falta esperar a la versión definitiva para comprobar todas sus virtudes.

EL INICIO DE UNA NUEVA ERA

Todo apunta a que Silmarils inicia una nueva etapa con «Robinson´s Requiem». Importantes mejoras, tanto a nivel técnico como de diseño gráfico, aportan a esta producción un carácter casi cinematográfico. El ya mencionado punto de las transiciones es uno de los más atractivos. El camino entre unas localizaciones y otras ya no se efectuará con un salto de pantalla, sino de manera continua, con un travelling. Algo muy parecido a juegos ya conocidos como «Dracula» o, sin ir más lejos, «Ultima Underworld» o «Shadowcaster».

El punto de un único personaje principal, que podría evidenciar el dar de lado a los aspectos más básicos de un RPG, no llega a tal extremo, ya que las necesidades del protagonista se han diseñado de un modo muy real, hasta el punto de que para, por ejemplo, realizar una cura de sus heridas, podrá elegir, según la lesión, entre más de diez soluciones diferentes –medicamentos, torniquetes...–.

Y, para mayor satisfacción de todos los usuarios, «Robinson´s Requiem» aparecerá, según nuestras noticias, completamente traducido al español. Ahora sólo hay que esperar a que llegue en su versión definitiva y comprobar que, efectivamente, todo será tan bueno como se prevé.

F.D.L.

Lo que se espera de «Robinson´s Requiem»

-Que sea uno de los mejores programas realizados por Silmarils en toda su historia

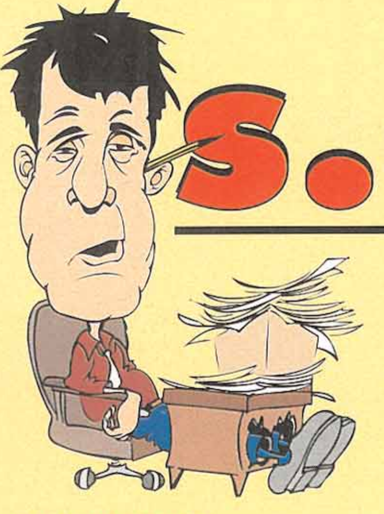
-El inicio de una nueva línea de RPG, mucho más avanzados técnicamente.

-Una perfecta traducción al español.

-Una gran facilidad de manejo con un interface sencillo e intuitivo.

-Un elevado nivel de realismo en la mayoría de las acciones.

-Una gran aventura con una adicción tremenda.



S.O.S. WARE

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, **ORDENADOR**, **PROGRAMA**, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.
Nuestra dirección es: HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
REFERENCIA: S.O.S. WARE
C/ De los Ciruelos 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid
Es IMPORTANTE que no olvidéis incluir en el sobre en un lugar visible la referencia MICROMANÍA – S.O.S. WARE

Esta vez contamos con más espacio para ayudaros en vuestras dudas. Vuestros mensajes de socorro han sido recibidos sin problemas gracias a que especificáis perfectamente aquello que os causa quebraderos de cabeza y el formato informático que tanto se os resiste. Nuestro trabajo aquí lo tenéis un mes más. Vuestras cartas las esperamos todos los meses...

VINDICATOR



¿Cómo se pueden utilizar las computadoras?

José Luis Arellano (Zaragoza)

Para acceder a un ordenador (hay tres en cada uno de los cuatro niveles) debes haber recogido la tarjeta correspondiente al nivel en el que te encuentres y ordenar las letras que aparezcan en la pantalla hasta formar el nombre y apellido de uno de los programadores del juego (la mayoría de los nombres se encuentran en la tabla de records y en los créditos del menú inicial). Si tecleas el nombre correcto tendrás acceso a un mapa del nivel en curso en el que aparecerá la posición de uno de los componentes de la bomba.

VARIOS

Me gustaría saber por qué al hacer un "mem" en mi PC me da 640K de memoria base y 256 de extendida, lo cual suma 896K y no 1Mega, como me aseguran que es, en casa de un amigo me da 640k y 384K.

Francisco González. (Igualada).

Esto es debido a que la memoria que tienes, la tienes en SIMM´s que no tienen paridad, y una pequeña parte de la capacidad de tu memoria, que realmente tienes un mega, pero sólo puedes usar 896, el resto se lo queda el PC.

Me gustaría saber qué programas tengo que utilizar para vuestros cargadores ya que he probado con el QBASIC y el GWBASIC y no consigo que funcionen.

Raúl Molina. Salt (Gerona)

Has de teclearlos con el GW-BASIC, no omitas líneas y vigila que lo copies exactamente tal y como lo pone en la revista.

¿Qué es más recomendable una ADLIB o una SOUND-BLASTER?

Isabel Gómez. Madrid

Baste decir que la SOUND-BLASTER emula a la ADLIB totalmente y ademas tiene un canal de voces digitalizadas.

¿Puedo ponerle a mi PC-1512 640K de memoria?

Joaquín García. (Mieres).

Sí, dirígete a tu centro AMSTRAD y que te los pongan, si quieres hacerlo tu, pídeles el numero del CHIP para la ampliación a 640K del PC1512 compra los que hagan falta e insértalos en tus zócalos.

a.- El compresor SUPERSTOR me ha creado una unidad D, y en ella un fichero de 42 Megas llamado SSPARTSS.SWP ¿Puede perjudicar en algo si ese fichero se borra? **b.-** ¿Ha de estar necesariamente un modem conectado a la linea telefónica? **c.-** ¿Cuántos pines tiene un modem? **d.-** Puedo hacer que en mi ordenador, cuya pantalla es de color verde, se vean juegos de VGA, en caso negativo,debo cambiar solo la tarjeta, o también he de cambiar el monitor.

Pablo Solomando. (Madrid).

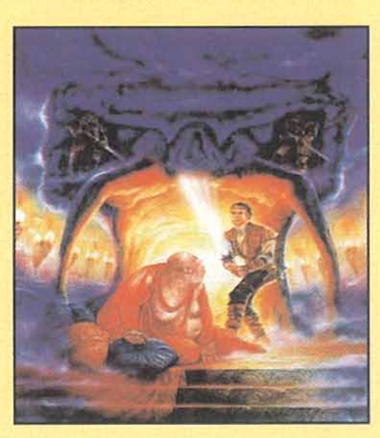
***a.-** Sí, si lo borras, perderás todo lo que hay en la unidad comprimida con SSTOR. **b.-** Sí, si no ¿cómo quieres llamar? **c.-** Si es externo suele tener 9 pines para conectarlo con el puerto serie, si es interno no tiene, se conecta en un SLOT de expansión. **d.-** Has de cambiar la tarjeta y el monitor, si tu monitor es RGB, podrías jugar pero en monocromo.*

¿Para qué sirve el disquete de la VGA Driver Disk?

José Ortega.(Baleares).

Este disco, contiene los drivers, o sea pequeños ficheros que indican a los programas todas las características,de tu VGA en particular.

AVENTURAS CONVERSACIONALES



En "La aventura original" ¿cómo salgo del bosque de la llave? ¿Dónde consigo la tortilla? ¿Cuál es la clave de la segunda fase? En "Jabato" ¿cómo entro al templo de la secta?

Miguel Toledo (Rosario, Argentina)

Para salir del bosque teclea NORTE-SUR desde la localidad del árbol. La tortilla aparece en la localidad de las mesas de picnic después de que hayas mostrado al elfo Elfito el camino hacia la gran caverna. La clave de la segunda fase es TIMACUS. Las puertas del templo se abren mostrando el cartouche que encontrarás en el fondo de la tumba de Tut-ank-ammón.

AMIGA 1200

¿El A-1200 es compatible con discos de PC y con programas de anteriores modelos Amiga? ¿Cómo se conecta el joystick? ¿Se crearán nuevos juegos solo para el A-1200?

Oscar A. Serrano (El Pardo, Madrid)

El A-1200 no puede ejecutar programas de PC, solamente puede utilizar un programa incluido en el sistema operativo para leer y escribir en discos con formato PC de 720 Kb para intercambiar de ese modo textos y gráficos. Algunos juegos y utilidades antiguos presentan problemas de compatibilidad en el A-1200 si bien existen numerosos programas de dominio público que permiten solucionar algunos de esos problemas. En Inglaterra ya existe una amplia oferta de programas que aprovechan los chips AGA del 1200 ya que la mayoría de los juegos que se publican en la actualidad son lanzados en dos versiones o bien son exclusivos para el 1200.

¿Saldrá un CD-ROM especial para A1200 que sea 100 por ciento compatible con el CD32?

Manu Melero (Bilbao)

Las últimas noticias al respecto parecen ser negativas. Según parece un CD-ROM para A1200 es técnicamente posible, pero al parecer dicha posibilidad ha sido rechazada ya que según Commodore la unidad no podría estar dotada de FMV ("Full motion video", un sistema ya existente para CD32 que permite visualizar películas en CD)

PROCESO DE TEXTOS EN EL AMIGA



¿Es posible encontrar algún procesador de textos para Amiga 500 en España? ¿Se puede utilizar con este fin la herramienta "Notepad" del Workbench? ¿Es posible encontrar el lenguaje de programación AMOS?

Fco. Javier Dapico (La Coruña)

Existen tiendas especializadas en las que puedes encontrar programas como "Final Copy 2" y "Home Office". No te recomendamos que utilices el Notepad del Workbench ya que sus posibilidades de edición son muy limitadas. En cuanto al AMOS puedes intentar solicitarlo a Inglaterra informándote en la publicidad que encontrarás en revistas inglesas como "Amiga Format" o "Amiga Computing".



Tiempo para el recuerdo

EL MOTIVO DE LA REUNIÓN QUE AHORA COMIENZA ES BIEN CONOCIDO PARA LA MAYORÍA DE LOS ASISTENTES, ¿NO ES ASÍ? ABRIMOS CON ESTE PARRAFO Y COMO TODOS LOS MESES, UN FORO PARA QUE LOS AFICIONADOS AL JDR INFORMÁTICO CUENTEN SUS HISTORIAS Y PROBLEMAS, PREFERENCIAS Y DISGUSTOS... NO OBSTANTE, SEPTIEMBRE COINCIDE SIEMPRE CON "REPESCAS"...

Tranquilidad en la sala, pues pese a las negativas connotaciones que tal palabra pueda traer para los maniacos más apasionados, en nuestro caso supondrá algo positivo para los recién llegados a está pasión lúdica. Pues voy a realizar una especie de compendio de los elementos de un JDR para ordenador, a fin de que aquellos menos veteranos de entre nosotros, y que puedan andar algo perdidos entre nuestra nomenclatura habitual, se habrán paso entre tal galimatías y disfruten un poco más de nuestros debates. Ruego a aquellos más avezados que disculpen la ráfaga de conocimientos ya poseídos, y echen una mano a los aprendices.

UN POCO DE CULTURILLA GENERAL

a) **UN GRUPO DE HÉROES:** Protagonistas de la aventura y en los cuales nos encarnaremos. Sus miembros realizarán las acciones que deseemos, principalmente de combate, movimiento y uso de objetos. Su nacimiento pasa por la definición de distintos rasgos, como puedan ser la clase o profesión, la raza, el alineamiento, los puntos de distintos atributos (fuerza, velocidad...), el nombre y en algunos casos el rostro. Como los más despiertos habréis notado, las últimas tendencias imponen la sustitución del grupo por un solo aventurero, tema al que ya se dedica un comentario en este mismo apartado.

b) **UN GRAN TERRITORIO:** En él, transcurrirá la aventura y encontraremos los restantes elementos de esta lista. Idealmente, no es accesible entero desde el principio, habiendo ciertos calabozos, salas o similar en los que sólo puede entrarse tras localizar la llave adecuada o resolver el enigma de turno. Típicamente, el territorio de exploración se estructura en mapa general (posiblemente del país en que se desarrolla la aventura) y calabozos en los que tiene lugar el grueso de la historia).

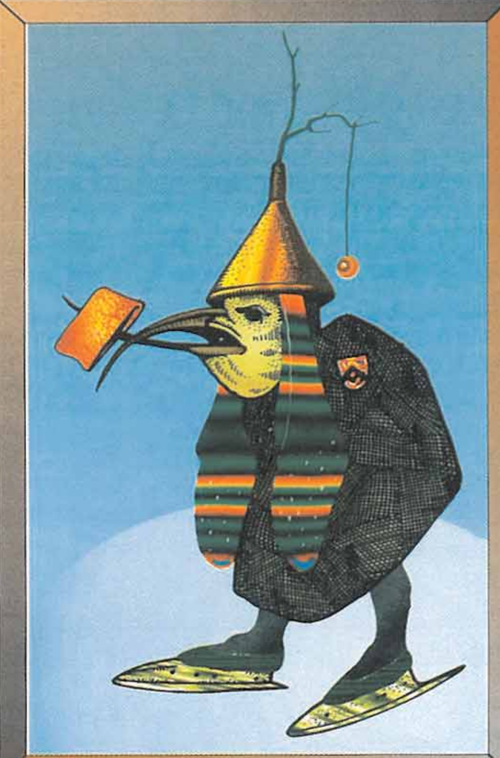
c) **MONSTRUOS:** Seres, no necesariamente tan feos como su nombre parece indicar, que se opondrán sin tregua al avance de nuestros héroes. Su variedad es infinita, y, según los juegos, habrá muchos tipos o pocos, estará predefinida su aparición o se generarán aleatoriamente... Suelen ser de dificultad variable, de tal forma que, de seguir el juego en un desarrollo normal, nos enfrentaremos primero a los más fáciles para, al ir consiguiendo experiencia, poder acabar con otros de mayor nivel. La lucha contra los monstruos se desarrolla según un sistema de combate, que varía de unos JDRs a otros. El más usado es el que suelo llamar "en tiempo real", del que es un exponente claro la serie «Eye of the Beholder».

d) **OBJETOS:** Le dan encanto a la exploración. Podemos clasificarlos en dos grandes grupos. Por un lado, están aquellos que sirven para resolver parte de un enigma y, en consecuencia, permitirnos el avance en el juego. El ejemplo típico de este caso son las llaves. Normalmente, los encontraremos en determinadas localizaciones, de acceso no necesariamente fácil. Además de estos, tenemos los que podríamos calificar como "tesoros" en sentido amplio. Son aquellos que suelen encontrarse en cofres o bien son abandonados por los monstruos tras su derrota. Pueden consistir en dinero o joyas, pero también incluyo aquí armas, piezas de armadura, comida u objetos mágicos. No son imprescindibles para la conclusión de la aventura, pero pueden facilitar tal meta considerablemente.

e) **ENIGMAS:** Son la verdadera salsa de la aventura. Aquel punto en que, para seguir avanzando, hemos de hacer algo no obvio, que nos fuerza a recabar pistas, mensajes, conversaciones y objetos especiales. Es normal, en estos casos, no ser capaz de resolver la situación y quedarse lo que se denomina en el argot "atascados". Y para estos casos existen ciertas secciones en las revistas de ordenadores, entre las que destaca una especialmente. Preguntadle a vuestros allegados si conocen de cuál se trata.

f) **TRAMPAS:** Junto a los monstruos, es el otro medio que los diseñadores usan para intentar impedir el desarrollo correcto de la aventura (o sea, aquel en que ganan los buenos). Su variedad queda, de nuevo, a expensas del programador. En todo caso, cabe clasificarlas como de daño directo e indirecto. Las primeras son aquellas que dañan la salud del grupo: agujeros, campos eléctricos, flechas envenenadas, derrumbamientos... Las segundas son más sutiles, y nos confunden en la exploración: los ejemplos más prototípicos son el "spinner" y el teletransportador oculto.

g) **HECHIZOS:** Este elemento no siempre está presente en un JDR, pero le añade un aliciente bastante deseable. Su presencia posibilita la realización de acciones vedadas al simple humano. Una vez más, su variedad está únicamente sujeta a la creatividad del diseñador. Los usos de los hechizos son, obviamente, múltiples. Muy habituales son aquellos que se usan en combate, pero personalmente suelo preferir aquellos en que van más allá, y hay que usarlos astutamente para superar enigmas.



Y demos ya por concluido este recetario forzosamente breve, a la par que, espero, ameno. Venga, os dejo ya hablar a vosotros.

OTROS MANIACOS

Un tal Arregal, que no da ninguna otra referencia, se interesa por alguno de los enigmas de Terra, en el JDR «Might and Magic III». Respondamos al anónimo insaciable. La urna situada en el islote al sur de la tierra de las górgolas, también llamado Monte Keystone, contiene una tarjeta que, aciertas en eso, te permitirá la entrada a las pirámides, a todas no sólo a la de Orc Meadow. Para poder romper el cristal, no obstante, necesitarás una fuerza fantástica. La clave para abrir los cofres del castillo Whiteshield, como los de los otros castillos, la hallarás explorando sus calabozos, lo que no suele ser tarea simple. La palabra exacta a teclear en Slithercult Stronghold es el nombre del hermano que falta, Epsilon. Los chistes que cuentan los bufones de los castillos son tan malos porque están esperando que alguien tan ingenioso y dicharachero como tú les sople algunos mejores. En cuanto a tu destino una vez hablado con el hermano Delta, Èl mismo te dice que te dirijas a las cuevas Arachnoid, así que tú mismo.

Anoto tus quejas sobre considerar al «Ultima VIII» como JDR. ¡Ah!, y ya que no lo es, pues no juegues con el. Ya verás lo que te pierdes. Lo que trato de decirte es que, qué más da si lo consideras o no así: lo importante es que es un juego muy bueno y merece la pena catarlo Al respecto, puedes aprender de Bloodrinker (hoy vamos de nombres en clave), que, desde Zamora, se refiere al citado "JDR" con una pregunta y un consejo. La daga sagrada de los nigromantes está en el armario de la alcoba de la princesa, mal sitio por su privacidad y los poderes de la susodicha. Las llaves para acceder a tan dificultoso lugar están ubicadas así: la del dormitorio en el salón del trono, bajo un cojín, mas no te recomiendo usarla en presencia de su realeza. La del armario y cofre, las tiene la doncella, que te las ceder· si la persuades de ello, conversando con ella en el lugar y hora que te cite. El consejo permitirá a los recién llegados a Tenebrae hacerse con algo de dinero: pasa por visitar la casa de Salkino, en Tenebrae Este, y abrir su cofre, lo que requiere la minuciosa búsqueda de la llave adecuada en su salón.

Cerramos con «Lands of Lore». A este juego se refiere Israel de la Rosa en representación del Club de Rol "En los Límites de la Realidad", de Avilés. Está buscando a la princesa Miranda, cuya presencia es reclamada en el concilio de Yvel. Pero la hija del rey ha desaparecido de la carreta del bosque. Tranquilo, Israel, que ya llegará el momento de encontrarla. Ahora, limítate a volver al Concilio con las nuevas y podrás proseguir la aventura.

Bien, como anunciaba ya hace un párrafo, se acaba nuestro espacio-tiempo (suena como algo especial, ¿eh?). No obstante, a nadie le resultará sorprendente saber que habrá el próximo mes, más.

Ferhergón

CALABOZOLISTA

El primer puesto de nuestra lista ha pasado a quedar ocupado por un recién llegado, si bien ya veterano: «Lands of Lore». El principal perjudicado resulta ser «Pagan», que se las prometía muy felices para alcanzar la codiciada posición.

«Might and Magic III» sigue como único representante de la saga. Los dos últimos elegidos del mes son uno que está a punto de despedirse, «Serpent Isle», y uno de nuestros "sube-y-baja" que de vez en cuando se cuela entre los cinco primeros.

Votos contabilizados en Julio-94
LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL:

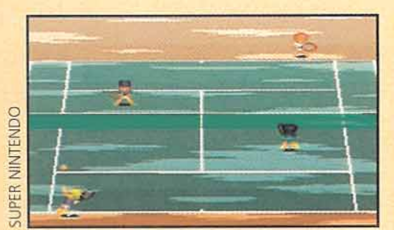
1.- Lands of Lore
2.- Ultima VIII: Pagan
3.- Might and Magic III: Isles of Terra
4.- Ultima VII: The Serpent Isle
5.- Shadowcaster



Punto de mira

Saque y volea
SMASH TENNIS

Seguro que a más de uno le entrarán ganas de agarrar una raqueta y salir a la pista a dar unos golpes después de las victorias de nuestros compatriotas en Roland Garros y Winbledom. Pues gracias a Namco, disponemos de esa oportunidad, con uno de los programas de tenis más divertidos y jugables que hemos tenido oportunidad de ver: «Smash Tennis».



SUPER NINTENDO

La colocación en la cancha de tenis es fundamental para poder realizar un buen partido.



SUPER NINTENDO

La diferencia en el marcador nos ha llevado a la victoria. Las horas de entrenamiento han dado resultado.

- NAMCO
- Disponible: SUPER NINTENDO
- DEPORTIVO

En el campo de los juegos deportivos queda por inventar. Y a priori, «Smash Tennis» no parece encerrar ningún misterio. No existen torneos especialmente extraños, las opciones de juego son de lo más común, los golpes son los habituales en cualquier juego de tenis, etc. ¿Y...? Pues resulta que, en cuanto se juegan un par de partidas con este cartucho de Namco, uno se queda tan gratamente sorprendido que no tiene más remedio que afirmar que está ante uno de los mejores programas deportivos que se haya llevado a la boca.

LA JUGABILIDAD ES LA CLAVE

Efectivamente, «Smash Tennis» es, en principio, un juego de lo más normal. Tiene varios jugadores para escoger, diferentes pistas y escenarios, posibilidad de realizar partidos de exhibición o torneo, etc. Es al entrar en acción cuando demuestra todo de lo que es capaz. Porque «Smash Tennis» es la adicción y la jugabilidad elevada a la máxima potencia.

Sin lugar a dudas, uno de los mejores juegos dedicados a esta modalidad deportiva fue, y es el mítico «Match Point» que Psion creó para el no menos mítico Spectrum. Pues imaginad que «Match Point» ha vuelto a la vida con la cara lavada y tendréis «Smash Tennis» servido en bandeja. La genialidad de Namco ha pasado de preocuparse por aspectos secundarios relacionados con simulación para ofrecer un programa que engancha desde el primer segundo.

¡TIEMBLA, SERGI!

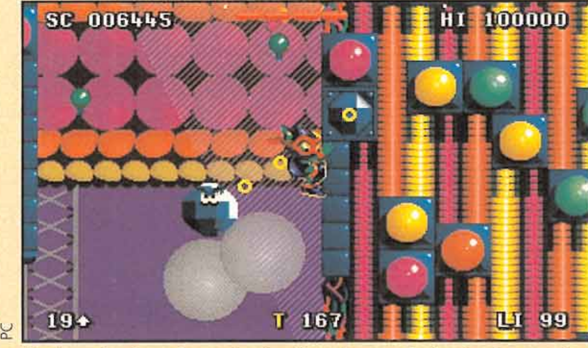
Lo mejor es la adicción y lo increíblemente jugable que es «Smash Tennis». Y eso que el resto de aspectos no desmerecen en absoluto: gráficos notables y tremendamente graciosos, buenas animaciones de los jugadores, un sonido más que aceptable, variedad de escenarios..., ¿qué más se le puede pedir a «Smash Tennis»? Quizá se le podría echar en cara que, una vez que le has cogido el truco, no resulta demasiado complicado eliminar a todos los rivales que la máquina nos propone. En definitiva, «Smash Tennis» es uno de esos juegos a los que se les puede augurar un excelente futuro. Y es que, ya sabéis, el tenis está de moda.

F.D.L.

La adicción hecha juego. «Smash Tennis» llegará muy alto. **89**

ORIGINALIDAD	40
GRÁFICOS	82
ADICCIÓN	92
SONIDO	80
DIFICULTAD	60
ANIMACIÓN	85

El buen arcade llega al PC
ZOOL 2



PC

No hay de desechar ningún tipo de movimiento de nuestro héroe. Cualquier acción nos puede llevar a la victoria.



PC

Cuando estamos rodeados de dificultades, lo mejor es andarse con mucho ojo y..., saltar a tiempo.



PC

Bajo la atenta mirada de una faz inanimada, Zool evoluciona hacia su logro final.



PC

Y si las cosas se ponen feas, chupar un dulce con palo puede relajarnos un poco.

La compañía británica Gremlin no es una de las mayores productoras en número de videojuegos, pero cuando uno de sus programas ve la luz, nos alegramos pues cuentan con mucha calidad. O al menos eso es lo que ocurre con la segunda parte de uno de sus mejores arcades -nos referimos a «Zool», claro- que está a punto de salir a la calle.

- GREMLIN
- Disponible: PC, PC CD-ROM
- V. Comentada: PC
- T. Gráfica: VGA
- ARCADE DE PLATAFORMAS

Un "simpático" personaje de nombre Mental Block ha estado haciendo de las suyas en diferentes mundos, convirtiendo seres en principio inanimados en potentes máquinas asesinas que destruyen lo que encuentran a su paso. Algo que el héroe de la dimensión desconocida, Zool, no puede consentir, y se ha puesto en camino hacia esos lugares para intentar acabar con Mental Block. En esta ocasión no estará solo, pues dos nuevos personajes se han unido a él. Uno de ellos es Zooz, una fémina de las de arma tomar; el otro es un perro proveniente del espacio, que está compuesto por dos medios cuerpos, aunque cada uno mirando hacia un lado. La participación de ambos personajes al juego consiste en que al principio del mismo se nos permite escoger entre Zool y Zooz, mientras que Zoon aparece en las fases de bonus ocultas en los diferentes niveles.

El programa está dividido en cinco mundos diferentes, cada uno de los cuales contiene tres fases que habrá que superar. La complejidad de cada zona es bastante alta, pues el mapeado es muy grande y el número de dificultades con las que nos encontraremos serán más de las que en principio la mayoría quisiéramos.

Fruto de ello es un juego en el que la dificultad es tan alta que exigirá de nuestra parte toda la atención y habilidad con el teclado o el joystick para atravesar los niveles. Por otro lado nos encontramos con unos gráficos sobresalientes. Los decorados cuentan con varios planos que al moverse a diferente velocidad da una sensación bastante buena de movimiento, además de un colorido espectacular. Las animaciones de nuestros protagonistas son suaves, y cuentan con un alto número de ellas que confieren tanto a Zool como a Zooz unos movimientos realistas y, en la mayor parte de los casos, espectaculares. Dentro del apartado musical encontramos las melodías y los efectos de sonido. Aquí tenemos que destacar que durante el transcurso del juego no podremos disfrutar de la calidad de ambas al mismo tiempo...

Con todo esto tenemos que «Zool 2» es uno de los mejores arcades que han pasado por nuestras manos en los últimos meses, y que nos hacen pensar que en el PC también se pueden realizar grandes programas de este tipo.

O.S.G.

El que dijo que segundas partes nos son buenas estaba confundido. **88**

ORIGINALIDAD	52
GRÁFICOS	89
ADICCIÓN	86
SONIDO	86
DIFICULTAD	89
ANIMACIÓN	88

Recomendados

1. **ARMADA WING COMMANDER** — *ORIGIN (PC)*
2. **TIE FIGHTER** — *LUCASARTS (PC)*
3. **THEME PARK** — *BULLFROG (PC, PC CD ROM)*
4. **HEIMDALL 2** — *CORE DESIGN (PC)*
5. **REBEL ASSAULT** — *LUCASARTS (PC CD ROM, MEGA CD)*
6. **PAGAN ULTIMA VIII** — *ORIGIN (PC)*
7. **U.F.O. ENEMY UNKNOWN** — *MICROPROSE (PC)*
8. **STAR TREK JUDGMENT RITES** — *INTERPLAY (PC)*
9. **AL-QADIM** — *S.S.I. (PC)*
10. **EL LIBRO DE LA SELVA** — *VIRGIN (MEGA DRIVE, SUPER NINTENDO)*
11. **PACIFIC STRIKE** — *ORIGIN (PC)*
12. **F-14 FLEET DEFENDER** — *MICROPROSE (PC)*
13. **PLANET FOOTBALL** — *INFOGRAMES (PC)*
14. **PC BASKET 2.0** — *DINAMIC MULTIMEDIA (PC)*
15. **SUPER STREET FIGHTER II** — *CAPCOM (MEGA DRIVE, SUPER NINTENDO)*
16. **ZOOL 2** — *GREMLIN (PC)*
17. **VIRTUA RACING** — *SEGA (MEGA DRIVE)*
18. **RAVENLOFT** — *S.S.I. (PC)*
19. **THE HORDE** — *CRYSTAL DYNAMICS (PC)*
20. **BENEATH A STEEL SKY** — *VIRGIN/REVOLUTION SOFTWARE (PC)*

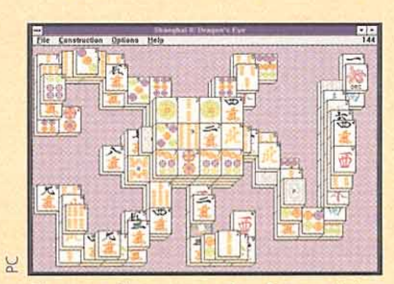
Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que, a nuestro juicio, destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es, simplemente, la opinión completamente subjetiva de la revista.



Pon a prueba tu paciencia

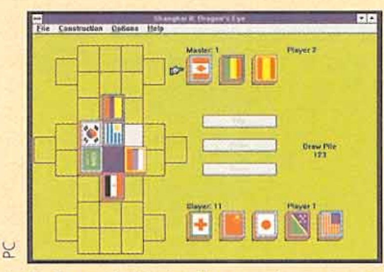
SHANGHAI II: DRAGON´S EYE

Alguna vez habréis oído decir eso de "esto es un trabajo de chinos", cuando a alguien le toca desempeñar una tarea larga y complicada. Salvando las distancias, eso es «Shanghai», un auténtico juego de chinos donde el principal aliciente consiste en una buena agilidad mental, gran memoria, y, sobre todo, mucha, muchísima paciencia.



PC

Es muy placentero el esfuerzo intelectual que hacemos en este juego.



PC

Del movimiento de nuestras piezas depende nuestra victoria.

- **ACTIVISION**
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **INTELIGENCIA**

El apasionante «Shanghai» vuelve de nuevo a nuestros ordenadores, mucho más completo y entretenido, bajo el título de «Shanghai II: Dragon´s Eye». Se trata de un legendario juego que, aunque no cuenta con tanta aceptación como el ajedrez, es un pasatiempo tan milenario y entretenido como el juego de tablero. La mecánica de la que parte es muy simple: tenemos ante nosotros un determinado número de piezas colocadas al azar –formando unas curiosas figuras–, y tendremos que ir eliminándolas, haciendo parejas con las mismas, hasta hacer desaparecer todas de la pantalla. Decimos lo de las curiosas figuras porque «Shanghai II: Dragon´s Eye», siendo como es de origen chino, cuenta con su parte filosófica. Las piezas son colocadas en la pantalla representando las formas de los símbolos del horóscopo chino, que se basa en animales como el mono, la cabra, la serpiente, el dragón, el conejo, etc. Éstos constituyen también los niveles de dificultad, ya que para construir una determinado forma se necesitarán más o menos piezas. Aparte de la clásica forma de jugar, «Shanghai II: Dragon´s Eye» cuenta con tres variantes, donde por supuesto se incluyen la modalidad de competir entre dos jugadores humanos y la de Torneo y Campeonato.

«Shanghai II: Dragon´s Eye» es un juego que "corre" bajo entorno Windows, y que está programado para funcionar con una paleta de 256 colores. A pesar de su sencillez, gráficamente es bastante bueno, y la mayoría de los símbolos que aparecen en las piezas están realizados con un exquisito detalle. Inclusive el sonido, que para este tipo de juegos no es necesario que sea excesivamente brillante, es excelente.

De su jugabilidad no hay nada que discutir. Y de su adicción, tres cuartos de lo mismo: es un juego extremadamente entretenido, donde lo pasaremos como auténticos enanos haciendo uso de nuestra capacidad de observación y paciencia.

E.R.F.

Una nueva y acertada adaptación de un clásico. **80**

ORIGINALIDAD	80
GRÁFICOS	82
ADICCIÓN	90
SONIDO	80
DIFICULTAD	79
ANIMACIÓN	65

Fieles a un género

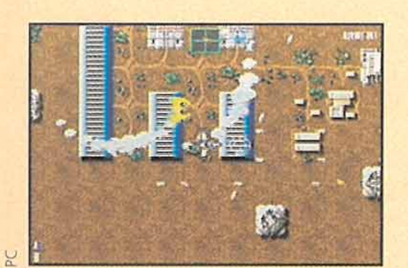
ZONE 66

Dicen que en la variedad está el gusto. Aunque hay gustos que permanecen invariables, como los de algunos usuarios que siempre se muestran fieles a un determinado género de juegos. Pues para ellos está indicado este «Zone 66».

- **EPIC MEGAGAMES**
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **ARCADE**

Estamos ante un "shoot´em-up" –en cristiano, viene a decir "dispara a todo bicho viviente que asome la cabeza por tu camino..."– que cuenta con un fenomenal desarrollo de juego, a pesar de no ser nuevo. No posee un scroll vertical u horizontal, como suele ser habitual en estos arcades. En «Zone 66» podremos mover la nave sobre un extenso mapeado, en todas direcciones, buscando los objetivos terrestres que en él se encuentran para destruirlos totalmente. Para ello contamos con un total de cinco naves diferentes, para utilizar en las misiones, donde cada una de ellas cuenta con sus propias características de vuelo y ataque. En relativamente poco tiempo sabréis distinguir las posibilidades técnicas de todas y cada una de las mismas. Como decimos hace unas líneas, el mapeado disponible en cada misión es muy extenso, aunque tampoco lo es tanto como para perdernos en el mismo, sin oportunidad de encontrar nuestro norte. De todas formas, los programadores han situado en la parte superior de la pantalla un pequeño radar a través del cual localizaremos fácil y cómodamente los objetivos. El armamento es abundante y variado, y podremos hacer uso de rayos lasers de todo tipo, bombas especiales, balas explosivas y ayudas extra, que


PC
El scroll del programa hace de este software un buen divertimento.


PC
Las cinco naves que tiene este juego son realmente eficaces.


PC
El mapeado de cada fase es muy extenso. ¡Cuidado, no os perdéis!

nos vendrán de maravilla para salir en más de una ocasión de algún que otro apuro. Porque como podéis imaginar, no todo va a consistir en destruir objetivos terrestres... También tendremos que enfrentarnos a auténticas avalanchas de naves enemigas, que eliminaremos con una ayuda especial para aniquilar a todos los enemigos, que se encuentra en algún lugar de la pantalla.

Nos ha gustado mucho «Zone 66» a pesar de su extremada dificultad. Gráficos normalitos y un buen sonido dan forma a un "shoot'em-up» clásico, que en nada decepcionará a los incondicionales de este género.

E.R.F.


A pesar de su gran dificultad, se trata de un juego muy adictivo. **80**

ORIGINALIDAD	67
GRÁFICOS	69
ADICCIÓN	86
SONIDO	82
DIFICULTAD	89
ANIMACIÓN	79

El último héroe

JELLY BOY

Este juego está protagonizado por un héroe que no es tan popular como Mario o Sonic, ni tan guapo y "cachas" como Van Damme... Pero su amor por el riesgo hace que nada tenga que envidiar al mismísimo Rambo... Estamos hablando, en resumidas cuentas, de «Jelly Boy», el último héroe.


- OCEAN
- Disponible: SUPER NINTENDO
- ARCADE

Jelly es un pintoresco personaje compuesto de una masa gelatinosa, que se encuentra trabajando en una fábrica de dulces –lugar donde nació–, dispuesto a afrontar un duro pero compensable reto.

El jefe de la fábrica –el Sr. Swirley– pagará una buena cantidad de dinero a quien tenga el valor de adentrarse en unos fantásticos e insólitos mundos, para recoger seis objetos especiales. Los mundos se encuentran ocultos tras unas puertas –seis en total– que están ubicadas en un pasillo secreto de la fábrica. Detrás de cada puerta hay un mundo diferente que conforma los niveles de juego. Las entradas serán visitadas en orden, ya que para entrar en el siguiente mundo tendremos antes que encontrar una llave que estará oculta en el mundo anterior.

Cada nivel estará compuesto a su vez de ocho fases, en las cuales –además de abrirnos paso entre los distintos enemigos– tendremos que recoger una pieza de un puzzle. Una vez hayamos recogido las ocho piezas que completan dicho puzzle, tendremos la posibilidad de enfrentarnos al jefe de fin de fase, al que habrá que vencer para que nos dé uno de los seis objetos necesarios para completar el juego.

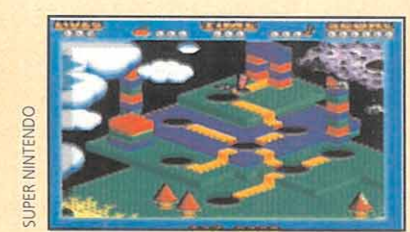
«Jelly Boy» es un cartucho que, tal vez, puede pasar desapercibido debido a que su protagonista, no es un personaje que venga impulsado por un marketing espectacular, como es el caso de las superestrellas Mario y Sonic. Pero, verdaderamente, esto sería una pena, porque tiene todos los ingredientes necesarios para dar vida a un excelente juego. Cuenta con gráficos, música y jugabilidad sobresalientes, hasta el punto de poder adjudicarle el cartel de "MUY RECOMENDADO".

E.R.F.


SUPER NINTENDO
A pesar de no ser Sonic o Mario, este pequeño héroe es muy "salado".


SUPER NINTENDO
Esta masa gelatinosa se defiende muy bien en el hielo.


SUPER NINTENDO
No hay nada que le detenga gracias a su constitución física.


SUPER NINTENDO
Como buen arcade, este juego cuenta con muchos niveles.

Fiel a la línea Ocean, es decir, sencillez técnica y adicción alta. **87**

ORIGINALIDAD	60
GRÁFICOS	79
ADICCIÓN	89
SONIDO	80
DIFICULTAD	86
ANIMACIÓN	82



Punto de mira

En la máquina del tiempo

EVASIVE ACTION

El más reciente trabajo de Mindscape parece un simulador, pero no lo es. Casi se podría catalogar como un arcade en toda regla, pese a su guión y desarrollo. Se trata de un viaje por las épocas más importantes de la historia de la aviación, aunque sólo apostando por la acción.

- **MINDSCAPE**
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **ARCADE**



PC

La lucha aérea entre dos aviones es la gran atracción de este juego.



«Evasive Action» es bastante original. Acción sin ningún tipo de complicación, a nivel de estructura de juego, es su baza más importante.

Básicamente, todo se cimenta en el "dogfight", es decir, el combate directo en el aire entre dos aviones, uno manejado por el jugador, y otro por la máquina, o un segundo usuario. A partir de este punto, se puede escoger entre diferentes épocas de la aviación, hasta cuatro, desde la primera guerra mundial –biplanos y similares– hasta el lejano año 2064, en que las aeronaves ofrecidas son de lo más sofisticado.

A «Evasive Action» no se le puede negar que resulta entretenido, pero a nivel técnico tampoco se puede afirmar que sea todo lo satisfactorio que se podía esperar. Y eso que cuenta con muy buenos detalles. Por ejemplo, la gran sencillez de manejo. Sin embargo esto ha resultado un arma de doble filo, porque se ha querido simplificar tanto en algunas cosas, que el conjunto del programa ha quedado algo deslucido, sobre todo en lo referente al aspecto gráfico. Globalmente se queda algo pobre, teniendo en cuenta otros productos a los que estamos acostumbrados.

F.D.L.

Muy indicado para los fanáticos del combate aéreo. **65**

ORIGINALIDAD	70
GRÁFICOS	65
ADICCIÓN	70
SONIDO	65
DIFICULTAD	75
ANIMACIÓN	72

Ahora las plataformas

HALLOWEEN HARRY



PC

La única manera de hacer amistad con estos alienígenas es..., eliminarlos de la faz de la Tierra...



PC

Cualquier rincón es bueno para poner a prueba nuestras habilidades como guerreros terrícolas.

La nueva distribuidora española Friendware continúa con su plan de lanzamientos. Esta vez nos trae «Halloween Harry», otro título realizado por Apogee Software, los programadores del excepcional «Raptor: Call of the Shadows». Aunque englobado en el mismo género que ese, «Halloween Harry» es un arcade de plataformas donde un nuevo reto nos espera para poner a prueba nuestros reflejos ante el ordenador.

- **APOGEE**
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **ARCADE/PLATAFORMAS**

Una invasión alienígena a gran escala se ha producido en la Tierra. Los horribles invasores están realizando mutaciones entre toda la población terrestre. El objetivo es claro: hay que acabar con dichos invasores lo antes posible. Y sólo hay una persona capaz de hacerlo con un máximo de garantías, ese es "Halloween Harry", el nuevo héroe.

Un reto plataformero es lo que nos ofrecen esta vez los chicos de Apogee, con todos los ingredientes típicos de este tipo de juegos. Montones de niveles por delante, con extraños y curiosos seres como enemigos, es lo que encontraremos de principio a fin. Escenarios con un scroll multidireccional, donde nuestro objetivo principal consistirá en rescatar a un determinado número de terrícolas, antes de que sean transformados por los alienígenas. Para defendernos y combatir los numerosos peligros con los que nos encontraremos, contaremos, en principio, con un simple lanzallamas como arma. A medida que avancemos en nuestra misión, podremos aumentar y mejorar considerablemente nuestro arsenal.

«Halloween Harry» es un programa sin grandes pretensiones y lo suficientemente adictivo como para entretenernos un buen rato. Con una calidad técnica que, sin ser notable, puede calificarse de aceptable, el resultado global de este software de entretenimiento es recomendable.

E.R.F.

Apogee no nos ha sorprendido mucho en esta ocasión. **78**

ORIGINALIDAD	60
GRÁFICOS	70
ADICCIÓN	79
SONIDO	69
DIFICULTAD	85
ANIMACIÓN	75

Sueños galácticos

SOUL STAR

«Soul Star» es un nuevo modo de ver y hacer en algo tan conocido como matar marcianos. Pero, eso sí, matar marcianos a lo grande, sin contemplaciones.

- **CORE DESIGN**
- Disponible: **MEGA CD**
- **ARCADE**



MEGA CD

La velocidad de este arcade es algo a lo que no estamos acostumbrados.



MEGA CD

Si queréis pasar muy buenos ratos, probad con esta maravilla galáctica.

A pesar de todo, y de la novedad de «Soul Star», en ciertos momentos recuerda ligeramente a una obra maestra que apareció para Mega CD no hace mucho tiempo. Nos referimos a «Silpheed». La perspectiva frontal que utiliza el programa de Core nos trae a la memoria los buenos ratos pasados con aquel. Sin embargo, importantes diferencias separan a ambos. La más evidente es que «Soul Star» no se basa en gráficos vectoriales, sino bitmap. Lo que sí coincide es el desarrollo, que no deja de ser algo tan conocido como el discurrir de multitud de fases plagadas de enemigos de todo tipo –grandes, pequeños, molestos, insufribles, mortíferos...– sin otra meta que el no dejar ni uno sólo vivo. O, al menos, eliminar todos los que podamos.

Pero, como ya hemos mencionado, a Core le basta con un argumento tan simple y conocido, para ofrecer juegos como sólo ellos saben hacer. Y es que «Soul Star» es una pequeña maravilla que sorprende por su velocidad, sus cuidados gráficos, su control preciso y su impactante banda sonora.

Posee nada menos que cuarenta y siete niveles, a cual más preciosista –y difícil, todo hay que decirlo– llenos de acción del primer al último momento.

Esa es una de las grandes virtudes del juego. Se trata del típico programa que te deja clavado al asiento y te engancha desde el principio sin remedio posible. Adicción pura y dura. Y eso, al fin y al cabo, es lo mejor que se le puede pedir a un juego. ¿O no?

F.D.L.

Un trepidante arcade para el Mega CD de Sega. **88**

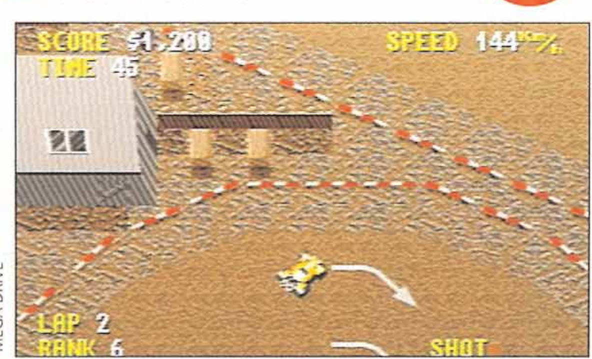
ORIGINALIDAD	70
GRÁFICOS	89
ADICCIÓN	88
SONIDO	90
DIFICULTAD	78
ANIMACIÓN	90

COMBAT CARS

Sangre en la carretera

- ACCOLADE
- Disponible: **MEGA DRIVE**
- JUEGO DE COCHES





MEGA DRIVE

Pequeñitos pero matones, y siguiendo la estela de los archifamosos «Micromachines», «Combat Cars» se presenta como uno de esos juegos en los que prima la diversión, con una competición en plan absolutamente anárquico y en la que todo vale. La victoria es lo único importante, y hay que conseguirla por cualquier medio. Ocho personajes, cada uno al volante de un minibólido, armado convenientemente para la ocasión, recorrerán hasta veinticuatro circuitos ganando –o intentándolo, al menos– dinero, para convertirse en los amos de la carretera. Buenos gráficos y bastante jugable, aunque de dificultad algo elevada.

BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE

90%

La carrera espacial continúa

- INTERPLAY
- Disponible: **PC, PC CD-ROM**
- V. Comentada: **PC CD-ROM**
- T. Gráfica: **VGA**
- ESTRATEGIA

PC CD-ROM

«Buzz Aldrin´s Race Into Space» se convirtió, desde el momento mismo de su aparición, en uno de los programas de estrategia más originales y completos existentes en el mercado del software de entretenimiento.

Ahora, la versión CD del mismo, ofrece todo lo aquel ya tenía, más importantes mejoras a nivel técnico aprovechando las ventajas del formato. Esto se traduce en la inclusión de escenas en vídeo digital, mejores sonidos, y como no, un considerable ahorro de espacio en disco duro, aunque sea necesario realizar una instalación parcial del juego. Sin duda, una excelente versión de un gran programa.

BATTLECORPS

Almas de metal

- CORE DESIGN
- Disponible: **MEGA CD**
- ARCADE





MEGA CD

Pilotar una nave, un coche, y hasta un barco, es algo más o menos habitual en este mundo de los videojuegos. Pero eso de ponerse a los mandos de una especie de robot gigantesco para acabar con otros ingenios similares no había ocurrido demasiadas veces –alguna que otra, pero pocas–. Y eso, en definitiva, es «Battlecorps». Un verdadero desmadre de Core, que demuestra –una vez más– que es capaz de combinar sabrosas ideas con una realización técnica impecable. Uno de los puntos fuertes es, sin duda, la banda sonora. Pero no se puede decir que el resto desmerezca lo más mínimo. Estupendos gráficos, una sencillez pasmosa en los controles, una adicción a prueba de bomba y, en definitiva, diversión a raudales, es lo que da «Battlecorps»..., que no es poco.

EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE

88%

La máquina de la locura

- SIERRA/DYNAMIX
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- INTELIGENCIA

PC

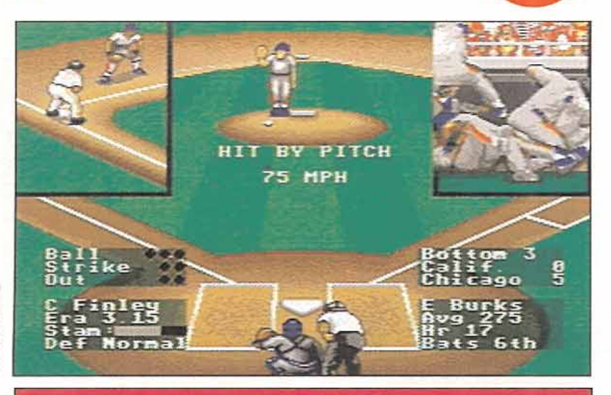
«Even More Incredible Machine», segunda parte de «The Incredible Machine», es al ordenador lo que el parchís a un día de lluvia, es decir, el entretenimiento perfecto cuando queremos probar algo distinto. Y sin duda lo es. El más refinado y retorcido método jamás creado para proporcionar geniales dolores de cabeza, ya que obliga a pensar y pensar, para resolver las decenas de puzzles y problemas de ingenio que contiene, y que resultan adecuados para cualquier miembro de la familia. Lógica, y un gran sentido del humor es la clave de «Even More Incredible Machine», un programa que, sin duda, pasará a la historia como un cruel y dulce martirio.

RBI BASEBALL 94

Con sabor americano

- TENGEN
- Disponible: **MEGA DRIVE**
- DEPORTIVO





MEGA DRIVE

¿Quién nos iba a decir a nosotros que el baseball podía ser tan divertido? Y..., ¿quién nos iba a decir que iba a tener tanta aceptación como cualquier deporte de la esfera europea. Bueno, bueno, tal vez en esto último nos hayamos pasado un poco.

La verdad es que, hasta que no se prueba, no se puede decir nada. Una verdadera competición de baseball en la Mega Drive, facturada por Tengen con excelente calidad técnica. Todos los trucos y artimañas habituales de cualquier partido –que no son pocos...– están disponibles en un cartucho que combina la astucia, la precisión y la diversión. Gráficos y movimientos son dos de los puntos más destacables, con unas animaciones de los jugadores casi geniales. En definitiva, con esta última creación de Tengen podréis llegar a ser unos muy buenos bateadores y haréis tantas carreras como deseéis. Muy recomendable en líneas generales, tanto si sois aficionados a este deporte, como si no.

DUKE NUKEM II

72%

El guerrero nuclear

- APOGEE
- Disponible: **PC**
- ARCADE

PC

Ha pasado un cierto tiempo –casi tres años– desde que Apogee lanzará su «Duke Nukem». Un juego que, por azares del destino –digámoslo así–, no obtuvo una distribución directa en nuestro país, como muchos otros productos de esta compañía. Por fortuna todo ha cambiado, y ahora nos llega la segunda parte, «Duke Nukem II», un arcade bastante clásico que resulta, sin duda, divertido y entretenido, pero que no da de sí todo lo que se podía esperar de él. Correcto y sin excesivas pretensiones –aparte de la de proporcionar un buen rato ante el ordenador– sería lo más adecuado para definir lo que ofrece. Divertido, mas no explosivo.

SYNDICATE

Jaque al crimen

- TECMAGIK
- Disponible: **SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE**
- V. Comentada: **MEGA DRIVE**
- PLATAFORMAS

92%



MEGA DRIVE

Uno de los más geniales programas de los últimos tiempos. Eso es «Syndicate». Y tras la aparición de los discos de datos para PC y la versión CD-ROM, una de las pocas que faltaban era la presente para el ordenador de la manzana. Ya es una realidad, y es de ley decir que una espléndida realidad ya que no sólo no tiene nada que envidiar a ninguna de las anteriores en nada, sino que está a una altura similar y hasta superior. Los poseedores de un Mac pueden darse por satisfechos con esta versión de «Syndicate», ya que les ofrece diversión a tope y estrategia para dar y tomar. Una maravilla.

La ventana indiscreta.2

YO, NEXUS 7

Profesores ancestrales, estudiantes aburridos, playeros tropicales, deportistas dinámicos, diseñadores autómatas, ejecutivos agresivos, informáticos galácticos, sibaritas gastronómicos y yuppies bio-degradables. ¡Estáis de suerte! Nexus-7 desde su "bunker–BBS–computerizado" ha copilado y elaborado un enorme dossier con los datos y misivas que le llegan día a día desde los más recónditos lugares del planeta Tierra: todo va por vía-módem y fax nacional e internacional. De Norte a Sur, de Oriente a Occidente, llegarán hasta vosotros/as las más asombrosas noticias y sugerencias relacionadas con "nuestro amado mundo" de la informática y los ordenadores. ¿Asombrados? No nos deis las grandes las gracias: para eso estamos. Solamente tenéis que adquirir todos los meses la única revista que es capaz de ofreceros algo así –y muchas cosas más–. Vamos pues, ¡adelante curiosos! ¡Vuestra sed será saciada!

COMICS PIXEL A PIXEL

Un joven informático japonés llamado Yukihiro Takarishi, de 23 años de edad, confiesa ser uno de los más "forofos" lectores de comics de todo el mundo. Se ha leído alrededor de unos 100.000 ejemplares. Entre sus favoritos se encuentran: Batman, Superman y todos los personajes de los manga-comics. Pero eso no es todo. Y para demostrar que es uno de los "mayores" entendidos en el tema –y además un buen dibujante–, hace un año y medio que se dedica a pasar sus "viñetas y escenas favoritas" a la pantalla de su ordenador Amiga–Commodore. Tiene ya unos 1.800 ficheros de gráficos en baja y alta resolución y a todo color, y lo mejor, para sus elaboración sólo utiliza el "ratón"; ni "escaners", ni digitalizadores, ni nada por el estilo. Como suele decirse: "a pelo limpio", pixel a pixel. Increíble ¿no?

MENÚ POR ORDENADOR

Un fabuloso cocinero italiano, ha inventado un nuevo y curioso sistema para preparar los menús y platos de su restaurante de Nápoles (sur de Italia). El "chef" que hace algún tiempo tuvo un primer contacto con los ordenadores y la informática, se ha hecho todo un maestro de la programación, y el "solito" ha diseñado un programa que le ayuda a "cocinar" mejor y más al gusto de los visitantes de su local. La cosa va como sigue: un camarero entrega en cada mesa una hoja tipo "test" para rellenarla. El cliente/s seleccionan distintas opciones de entre un variado listado de comidas, pastas, condimentos y sus preferencias gastronómicas. Todos los datos de estas fichas se introducen por un código numérico en el ordenador y este aleatoriamente saca por la impresora el menú más apropiado según la elección reflejada en el "test". Estos "menús-sorpresa" tienen el nombre de "MangiareCompuzzi" y según su inventor, "la gente que viene a comer se queda alucinada de ver las cosas tan raras que salen a la mesa". Aunque por lo que se comenta todos los platos son deliciosos; un ejemplo: "Spaghetti Pixelina" (macarrones, tomate, piña, helado de fresas y pescado ahumado). ¡Molto Bene!

CÓDIGO DE BARRAS DESPISTADO

En un pequeño pueblo del condado de Oppland (Noruega), un ama de casa hizo su cotidiana compra semanal en el supermercado de su barriada. Después de pasar todos los productos de su carrito por el escáner óptico de la tienda (tres barras de pan integral, diez litros de leche y algo de carne), encargó a la dependienta que se los enviasen a casa por la tarde. Cuál fue la sorpresa de la señora cuando a la hora del reparto se presentó en la puerta de su domicilio un camión cargado de productos alimenticios, con un total de 500 kilogramos de comida. Parece ser que la culpa de tan "inmenso encargo" la tuvo el ordenador del supermercado, que no se sabe porqué multiplicó por 100 los códigos de barras de la "compra" de la clienta. La factura también era ¡alucinante!

MEGA DRIVE A LA PARRILLA

Jaime Soler –un chaval valenciano de once años–, electrocutó a su consola Mega Drive CD al someterla a unos 2.500 vatios de corriente eléctrica. El chico, que jugaba en la fábrica de toldos de su padre, enchufó la consola –por equivocación– a una toma de energía industrial, propinándole al pobre aparato una "descarga tan letal" que lo dejó echando humo. Menos mal que a Jaime no le ocurrió nada. Sólo se le pusieron los pelos de punta del susto. Al televisor portátil –que estaba en el mismo enchufe– también se le puso una "mala cara" de cuidado. Vamos, para la "chatarrería".

GAME GEAR KAMIKAZE

"Tres veces" sobrevivió la portátil color de Sega a los golpes producidos por las caídas desde un segundo piso, desde la cual fue arrojada por el hermano pequeño del propietario. Javi –conocido del amigo del que firma este artículo– me contaba que, "discutir con los niños pequeños puede acarrear cosas como estas" y lo único que le dije fue: "¿a que no eres capaz de tirarla por la ventana?"Sí fue capaz. Solamente "las pilas" quedaron con vida.

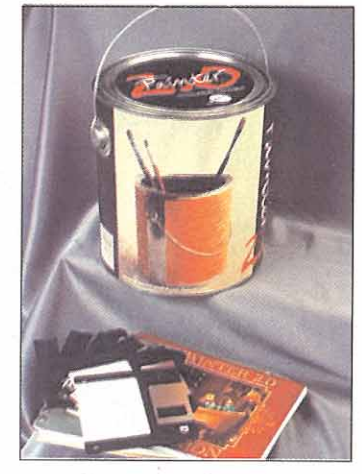
Recopilación, búsqueda y BBS: Mª del Carmen Montes y Nexus - 7.
(Continuará en el próximo número)

por Rafael Rueda

HUMOR por Ventura & Nieto



Con el cubo a cuestas



Hacía ya algún tiempo que no teníamos noticia acerca de algún programa cuya forma de presentación no nos resultara divertida y curiosa. En esta ocasión no se trata de ningún videojuego, sino de un programa de dibujo para el entorno Macintosh, que se llama «Painter V. 3.0». Como podéis observar en la imagen que acompaña a estas líneas, tanto la documentación como los discos no venían en su habitual caja de mayor o menor tamaño, sino..., ¡en un cubo de pintura! Lo que no se les puede achacar a los diseñadores de tan curioso sistema de presentación es falta de imaginación, pues además resulta de lo más apropiado. ¿Os imagináis que un videojuego basado en la serie «Star Trek» viniera en una réplica de la nave USS Enterprise?

formidable

... algo que todavía no nos acabamos de creer como es el hecho de que un juego de ordenador haya aparecido al mismo tiempo en todos los países, tal y como es el caso de «Tie Fighter». Algo a lo que no estamos acostumbrados, pues es práctica normal que todos los productos aparezcan en nuestro país con algunas semanas e incluso a veces meses de retraso respecto a otros como Inglaterra o Estados Unidos. A ver si cunde el ejemplo y no tenemos que esperar tanto tiempo en el futuro para ver por estas tierras los productos que se realicen fuera de nuestras fronteras, que son casi todos.

lamentable

...que el 3DO no tenga todavía fecha oficial de lanzamiento en nuestro país y que en el resto de Europa los retrasos oficiales de esa misma fecha sean el pan nuestro de cada día. Mientras tanto, en los Estados Unidos y Japón, el 3DO se convierte en una de las nuevas máquinas con más empuje. Prueba de ello es el reportaje que podéis encontrar en el interior de esta revista. Como casi siempre, seguimos a la cola del mundo civilizado.



I.B.M., el gigante azul, ha desarrollado un nuevo sistema de CD-ROM capaz de almacenar la friolera de cerca de 7 GigaBytes. ¿Cómo lo han hecho?, de forma muy simple. Con una unidad que lleva diez capas de información y un sistema de lentes para el emisor láser que accede a unas u otras según se requiera la información. Por supuesto que los lectores de este sistema de Extra Alta Densidad serán compatibles con los CD-ROMs actuales. Con esta impresionante capacidad ya queda menos para que podamos acceder a vídeo y audio digital sin necesidad de compresión y otras "gaitas". ¿Os acordáis de los tiempos del Spectrum en los que 48K nos parecían una inmensidad? ¡Ay!, como pasa el tiempo.

NOTA. Sabemos que sois unos chicos muy inquietos y que os rondan por la cabeza muchas preguntas sin respuesta. ¿A qué esperáis para escribirnos y contarnos qué pensáis? ¡¡Aguardamos impacientes vuestras cartas!! Os recordamos que nuestra dirección es:
MICROMANÍA, HOBBY PRESS S.A.
C/De los Ciruelos. nº4, 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).

CURIOSIDADES DEL "SERGÜER" (MAS CONOCIDO POR SHAREWARE...)

Bajo el término "shareware" se encuentran miles y miles de programas realizados por anónimos programadores que se dan a conocer mediante la distribución de sus obras bien por correo o bien a través de alguna BBS. Entre ellos podremos encontrar desde las típicas hojas de cálculo o procesadores de texto, hasta algunos más curiosos como los que os mostramos a continuación.

VIRUS SIMULATOR

```
Virus Simulator (c) 1991 Rosenthal Engineering all rights reserved
3737 Sequoia, San Luis Obispo, CA USA 93401

VIRSIM.COM generates controlled programs infected with the signatures
(only) of several viruses. Virus Simulator's ability to harmlessly compile
and infect with safe viruses, is valuable for demonstrating and evaluating
anti-virus security measures without harm or contamination of the system.
The infected programs can be renamed and copied to other disks and
directories as bait for virus detecting programs. Also see VIRSIM.DOC

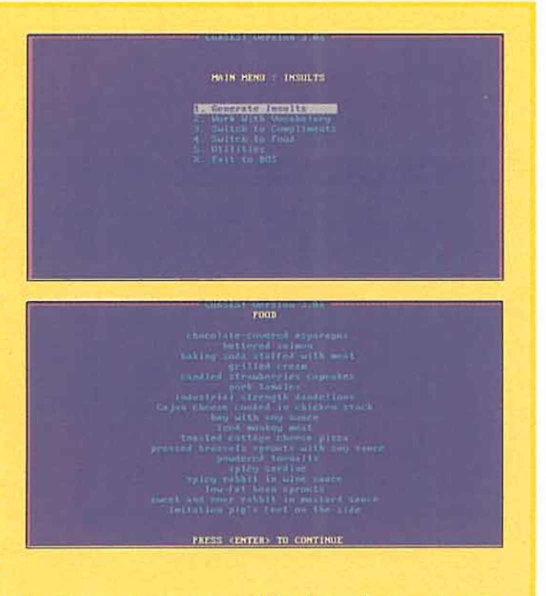
Because of the security nature of this program, you should not trust it to
be harmless unless you can directly trace its source to Rosenthal
Engineering without compromise. Never make copies from anything other than
the original wri                                ll test viruses
from your system                                irus signatures
are regularly b                                 y first class
mail directly for a                             $25. US

  1) Generate A:\VIRUS\VIR_#.COM & .EXE files.       (Erase to remove)
  2) Overwite A: boot with (new) simulated virus (Format A: to remove)
  3) Install memory test simulated virus  (Power off system to remove)

Place formatted disk in A: drive and select function(s) or <ESC> to quit.
```

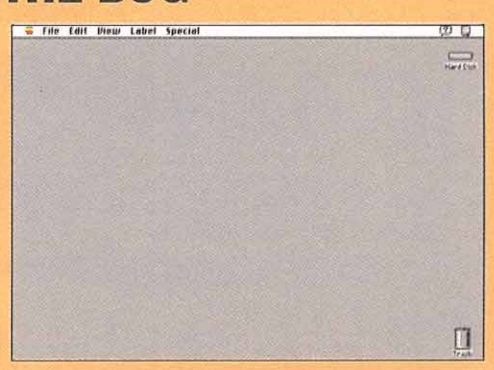
Aquellos de vosotros que hayáis sufrido las consecuencias de tener un virus informático en el disco duro de vuestro ordenador, os habréis tirado de los pelos al comprobar las labores de destrucción que llevaban a cabo con la información guardada en ellos. Además, el proceso para acabar con ellos en algunos casos es bastante complicado y desesperante. «Virus Simulator» genera una serie de virus simulados, que actúan como los reales pero que al resetear el ordenador desaparecen sin dejar rastro. Con este programa tenemos dos posibilidades: generar virus aleatoriamente en una unidad de disquete en forma de ficheros .EXE y .COM, o emular un virus en memoria, que al pasar un anti-virus cualquiera de mensajes de advertencia por todos lados. Sin duda alguna, la primera opción es la más interesante, pues imaginaros la gracia que le podría hacer a un amigo que le metiérais un virus en su ordenador sin saber que es de mentira. Para conseguirlo, sólo tenéis que escribir una carta a: Rosenthal Engineering, 3737 Sequoia, San Luis Obispo, CA 93401 USA

CURSES!



En la película «Hook», mientras que Robin Williams intentaba llenar el estómago con una comida inexistente, los demás se atiborraban de aire. Pues bien, hay un momento en esa escena en la que él y Rufio se ponen a insultarse, diciéndose unas cosas que podrían hacer vomitar a cualquiera después de un copioso almuerzo. «Curses!» es una utilidad con la que se pueden crear un sinfín de insultos, comidas y cumplidos de lo más curiosos. Lógicamente, todos ellos están en inglés, aunque la traducción a nuestro idioma en la mayoría de los casos es bastante sencilla. La fórmula que utiliza es la de "NOMBRE+ADJETIVO+ADVERBIO", usando varias palabras que incorpora y que nosotros podemos hacer crecer en número mediante la opción correspondiente. Más datos en: Rose-Mary K. West. P.O. Box 8059 Mission Hills, CA 91346

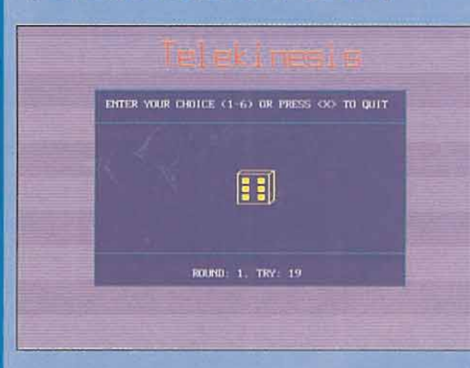
THE BUG



Este otro programa es muy curioso. Funciona bajo Windows, y lo que hace es convertir a nuestro PC en un Macintosh. No, no. No penséis que se trata de un emulador de Mac, pues no podremos hacer nada, ya que el programa avanza automáticamente sin posibilidad de realizar acción alguna. Una mariquita hace las veces de cursor, y se encarga de ir activando las distintas ventanas consiguiendo algunas cosas muy curiosas, como por ejemplo los globos de ayuda del Mac, que al aparecer en pantalla, la mariquita se los carga como si de un matamarcianos se tratara. Además, al final se nos ofrecen unos segundos del sistema operativo OS/2, antes de volver a nuestro escritorio de Windows. Para más información debéis dirigiros a:

Tony Ho 7303-213th Place SW #102 Edmonds, WA 98206

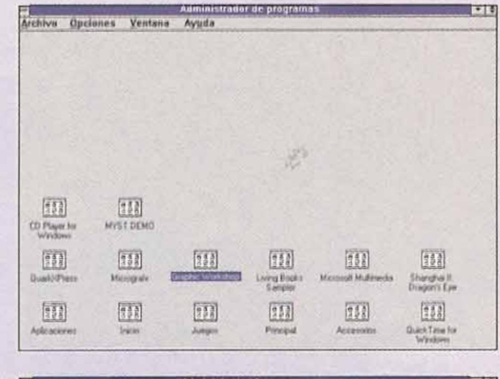
YOUR E.S.P. TEST

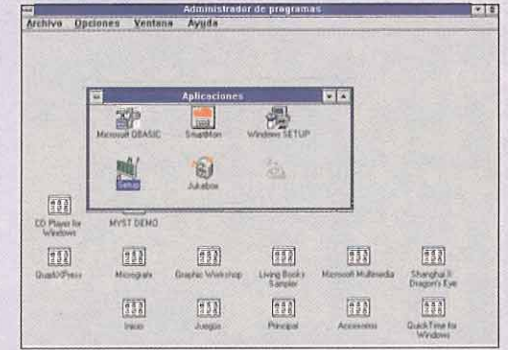


Bajo las iniciales de ESP se esconden las palabras Extra Sensory Perception, o lo que es lo mismo para los hispano parlantes, Percepción Extra Sensorial. Con este programa se pondrán a prueba vuestras capacidades de percepción de lo oculto, a través de tres tests diferentes muy sencillos de realizar. El primero consiste en la predicción del futuro, mediante la adivinación de una serie de símbolos de los que el ordenador elige uno aleatoriamente y nosotros tenemos que adivinarlo. El segundo es bastante parecido al anterior, salvo que en esta ocasión tenemos que hacer la adivinación antes que el ordenador realice una selección. Por último, podremos comprobar nuestros poderes de telequinesis para mover objetos, que viene dado por la capacidad de acertar el número de un dado antes de que aparezca. Al final, el programa nos indicará el grado de percepción extra sensorial que tengamos en base a nuestros aciertos.

Los datos de la persona con la que hay que ponerse en contacto para mayor información son los mismos que en el programa «Curses!».

TOPCAT



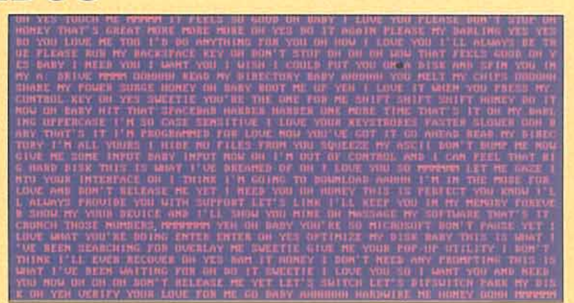


Los usuarios de OS/2 conocerán sin duda alguna un simpático gatito que se pasea por el escritorio de su ordenador persiguiendo al ratón que viene representado por un cursor en pantalla. Pues bien, ya no sólo ellos podrán divertirse con el divertido minino, pues existe un programa que hace exactamente lo mismo, sólo que en esta ocasión en Windows. Cuando activamos dicho programa, un precioso felino saldrá al encuentro del cursor por toda la pantalla, metiéndose incluso en las ventanas y que no descansará hasta coger al ratón. Cuando ésto suceda, se lamerá la pata un par de veces y se pondrá a dormir hasta que le quitemos el cursor, momento en el que la caza continuará.

Podemos tener activados al mismo tiempo a varios de estos animalitos, y todos ellos pulularán por la pantalla en busca de su presa. Por desgracia, no disponemos de más información.

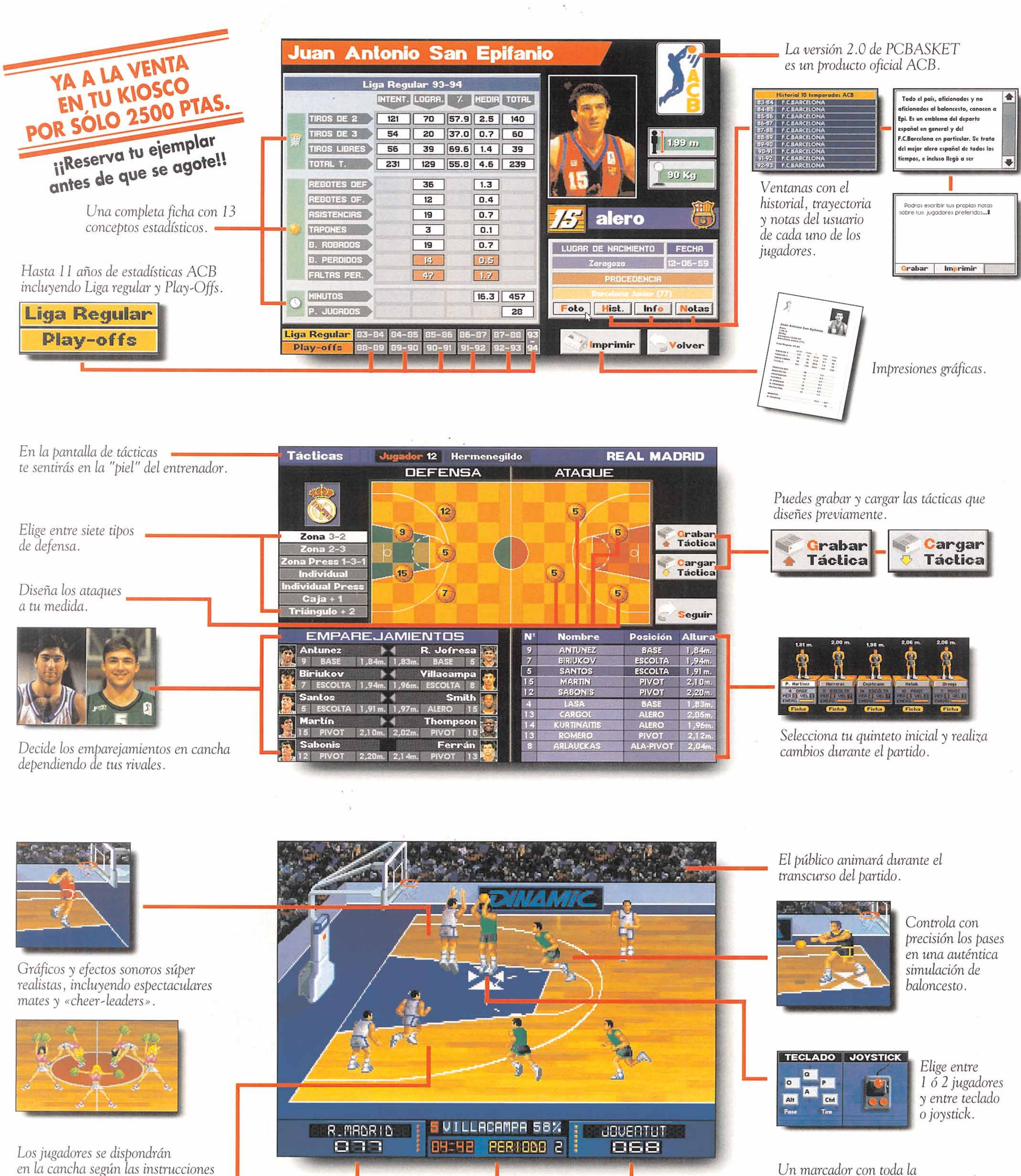
LOVEDOS

```
Lean in a little closer to the screen, won't you, dearest?
C:\LOVE> s
Mmmmmm.....
C:\LOVE> sis
Are you enjoying this as much as I am?
C:\LOVE> wee
Oh, yes, stroke my keys!
C:\LOVE> r3
Please massage my data.
C:\LOVE> 4
Do that again, baby!
C:\LOVE> aav
Would you like to slide a floppy into my slot?
C:\LOVE> zxvx
Ooohh, it feels so good when you touch my keyboard!
C:\LOVE> sex
I'd like to massage your data.
C:\LOVE> deaaaad
Go ahead, give me a command, I love it when you're assertive.
C:\LOVE>
```



¡Ah!, el amor. Ese sentimiento maravilloso que cuando atrapa a la persona la convierte en un pelele al que todo le parece fantástico. Algo que no parece sucederle al DOS del PC, pues para muchos es aburrido y un tanto frío como sistema operativo. Sin embargo, «LoveDos» aparece para calmarlos. Se trata de un programa que hace aparecer mensajes de amor (algunos más fuertes que otros) tras introducir alguna orden a través del teclado. En las pantallas que acompañan estas líneas podéis ver algunos ejemplos de lo que os decimos. A partir de ahora ya nadie podrá decir que el DOS es aburrido. Lamentablemente no disponemos de mayor información acerca de este programa.

PC BASKET 2.0, el programa d



e baloncesto definitivo. Seguro.





La versión 2.0 de PCBASKET también incluye la base de datos de los mejores 16 equipos de la ACB. Pabellón, palmarés, presidente, plantilla, entrenador…



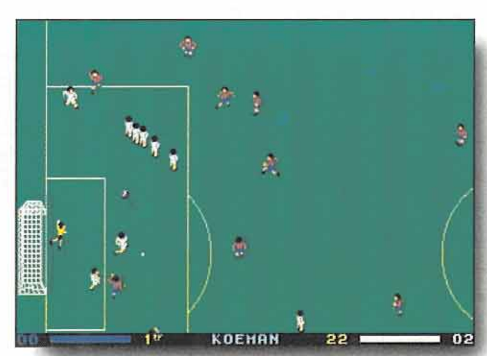
… cuenta con 100 opciones de estadística comparada, desde el jugador más efectivo desde la línea de 6.25, hasta el equipo con mayor media de altura…



… y sigue el desarrollo real de los Play-Offs-94 permitiéndote la posibilidad de crear el tuyo propio, seleccionando los enfrentamientos entre los equipos.

DINAMIC MULTIMEDIA te garantiza la mejor relación calidad-precio del mercado.





Juega al fútbol, el simulador dispone de todas las posibilidades, controlando a los 11 jugadores con el teclado, el joystick o el ratón…



…toma todas las decisiones como entrenador y presidente de tu equipo: alineación, cambios, demarcaciones, fichajes, etc…



…y con las actualizaciones podrás disponer de absolutamente todos los datos que ha generado la Liga de fútbol: clasificaciones, goles, tarjetas, etc.

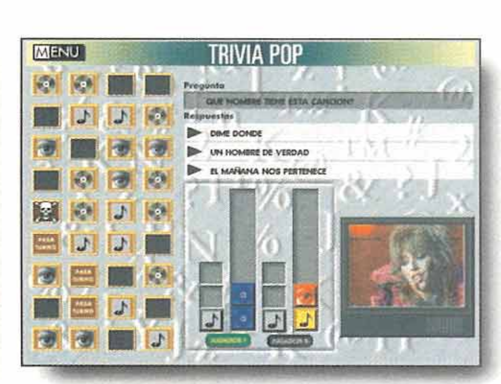




Más de 200 fichas de los grupos más representativos con 109 selecciones de canciones y vídeos, discografía completa de cada uno de ellos…



…anecdotario contado por los protagonistas, cronología y genealogía de aquellos años, imágenes y lugares que marcaron una época…



…Trivia Pop, un divertido reto a tus conocimientos musicales y hasta 630 megas de información en un CD-ROM imprescindible.

Telefono Distribuidores (91) 654.61.75

Solicita los productos DINAMIC MULTIMEDIA enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Sí; deseo recibir en el domicilio que les indico:
(Gastos de envío: 250 pts.)

- ❑ **PCBASKET 2.0 por sólo 2.500 pts.**
- ❑ **PCFÚTBOL por sólo 2.500 pts.**
- ❑ **Los 4 disquetes de actualización de PCFÚTBOL por sólo 1.995 pts.**
- ❑ **LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.**

Nombre……………………………………………………………
Apellidos……………………………………………………………
Dirección……………………………………………………………
Localidad………………………… Código postal…………………………
Provincia………………………… Teléfono(……)…………………………
Fecha de nacimiento……/……/…… DNI…………………………
Firma:

F O R M A D E P A G O

❑ Contra reembolso
❑ Visa
❑ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST S.L.

Tarjeta de crédito número……………………………………
Nombre del titular……………………………………
Fecha de caducidad……/……/……

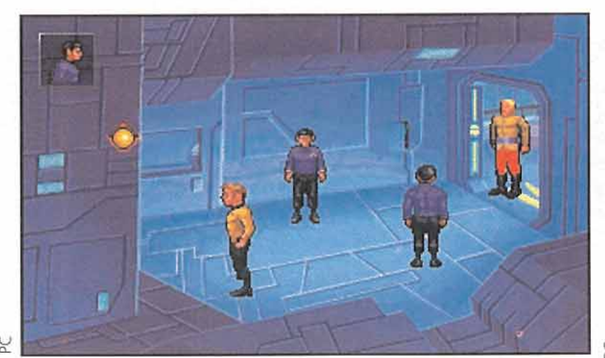
Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:



Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92

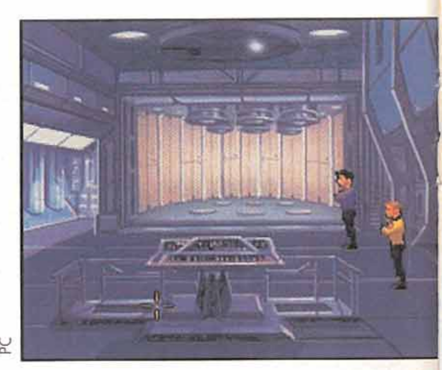
Tras una larga espera, los "trekkies", una especie que no abunda demasiado en nuestro país, tenemos una nueva cita con la última, por el momento, entrega de las aventuras de la nave Enterprise. «Star Trek Judgment Rites» nos llevará a las galaxias más lejanas de la mano de Spock, Kirk, McCoy y el resto de sus compañeros de travesía. El espacio os está esperando.

STAR JUDGMEN


PC



PC


PC


PC


PC


PC

- INTERPLAY
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- AVENTURA GRÁFICA

Sin duda, «Star Trek» es una de las series más famosas de TV de todos los tiempos. El negocio que mueve el "merchandising" de la idea que hace más de veinticinco años surgió de la mente del productor Gene Roddenberry mueve cientos de millones de dólares. En los Estados Unidos cada estreno de una nueva película de «Star Trek» se convierte en un acontecimiento a escala nacional. Para que os hagáis una idea «Star Trek VI» se mantuvo durante casi un año como una de las películas más taquilleras mientras que en nuestro país pasó sin pena ni gloria por las carteleras.

Por eso no es de extrañar que Interplay prepare con especial cuidado los programas basados en la serie. «Star Trek 25th Anniversary» fue, hace un par de años, la primera entrega de la serie y «Star Trek Judgment Rites» ha sido creado sobre la misma estructura de juego que tanto éxito proporcionó a la compañía.

EL PRIMER VISTAZO

Cuando comenzamos la instalación de «Star Trek Judgment Rites» aparece en pantalla un mensaje que nos comunica que tras los veinte minutos iniciales de copia de los once disquetes al disco duro tendremos que esperar alrededor de una hora a que finalice el proceso de instalación.

El motivo de esto es que el juego ocupa la friolera de 20 megas y posee un enorme volumen de gráficos. ¿Qué ha incluido Interplay en el código que tanto trabajo da al ordenador? En un primer vistazo da la impresión de que nada ha cambiado con relación a la primera entrega de la aventura. Pero esta suposición dura poco. «Star Trek Judgment Rites» ha sido remozado a fondo técnicamente, ese ha sido el motivo principal de los dos años de espera. Os daréis cuenta, de momento, que el "cargar" continuamente de disco duro que caracterizaba al «25th Anniversary» ha sido sustituido por una gestión de gráficos mucho más eficiente que no nos impedirá tomar el control de los personajes mientras se está cargando una animación.

Otra de las novedades es la existencia de tres niveles de dificultad que se escogen al principio de la partida. También se han incluido en los menús de los personajes alguna opción que en la primera parte sólo se podía escoger en el teclado.

AVENTURA, AVENTURA Y AVENTURA

«Star Trek Judgment Rites» es una aventura gráfica con todas

FEDERACIÓN, EL REGRESO DE BREDELL

Para que no digáis que no os ayudamos, aquí tenéis las pistas necesarias para que podáis comenzar la aventura sin demasiados problemas. Y para ello hemos conseguido el diario de a bordo del Enterprise. Leed y descubriréis como empieza «Star Trek Judgment Rites».

Diario de a bordo de la nave estelar Enterprise.
Capitán James Tiberio Kirk.
Fecha estelar 31224.
Código: Federación

Recibimos una llamada de auxilio de una nave que regresaba del futuro. Antes de decirnos cual era su procedencia, explotó en pedazos. Spock consiguió descubrir el rumbo del que procedía y nos dirigimos sin tardanza a la estación estelar Espoir. Allí nos encontramos con un viejo "amigo", Bredell, que amenazaba con destruir la Federación.

Lo primero que hizo fue encerrarnos en una celda. Menos mal que el guardián era hijo de un antiguo conocido mío y el recordarle que Bredell estaba dispuesto a matar a billones de personas le hizo entrar en razón y le puso de mi parte. Una vez fuera de la celda recogimos nuestros equipos y entramos en el ascensor. Nos dirigimos a la sala de ordenadores y convencimos a la computadora, ganándole una partida al ajedrez 3D, que saliera de un "loop" continuo. Spock usó los tricorders para almacenar la información sobre Bredell y sus planes del sistema de archivo central.

Luego fuimos hacia la sala de control y Spock, que haría yo sin él, desactivó los tres sistemas electrónicos después de hablar con Munroe, el jefe de la estación Espoir. Nuestro siguiente destino fue la sala de la tripulación. En ella recogimos tres muñecos. Pasamos por la sala de oficiales y nos llevamos un purificador de aire.

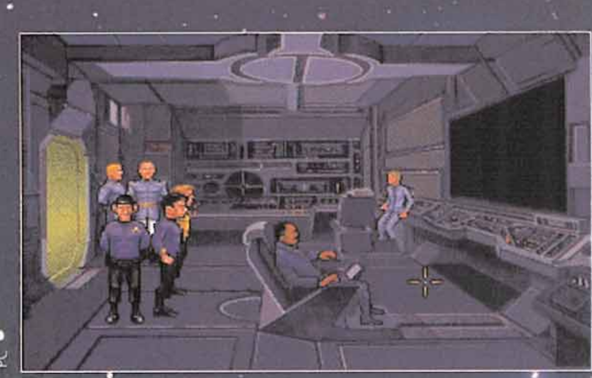
Con todos estos objetos marchamos hacia el muelle de aterrizaje número 1 y Spock, tras engañar a los guardias haciéndoles creer que nos rendíamos, desactivó los dos sistemas principales. De allí nos dirigimos a la sala de teletransporte y usamos el purificador de aire, Spock colocó las coordenadas de la sala de seguridad y nos metimos con los muñecos en el aparato. Aparecimos ante tres guardias a los que no costó demasiado convencer de que Bredell estaba loco. Para ponerse de nuestro lado necesitaban pruebas así que volvimos a la sala de computadoras, recogimos los tricorders y se los mostramos de vuelta en la sala de seguridad. En este lugar desactivamos también todos los sistemas y nos dirigimos a la sala de proyectos especiales, eliminamos al monstruo que nos esperaba y desactivamos el rayo tractor que había capturado al Enterprise.

Nos quedaba poco por hacer, solamente ir al cuarto de Bredell y desactivar el arma que iba a destruir a la Federación. El panel de control de la misma se encontraba detrás de una diana con mi cara y el código lo encontró Spock en un marcador que cayó de un libro que Bredell guardaba sobre la mesa. Misión cumplida. La Federación estaba a salvo."

TREK
T R I T E S

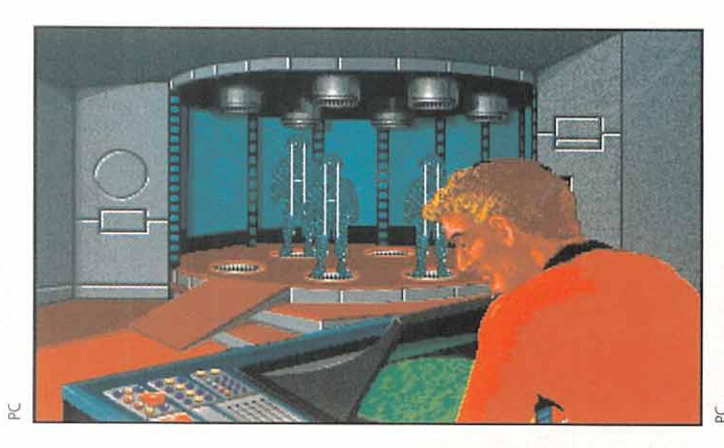
En los límites de la aventura


PC

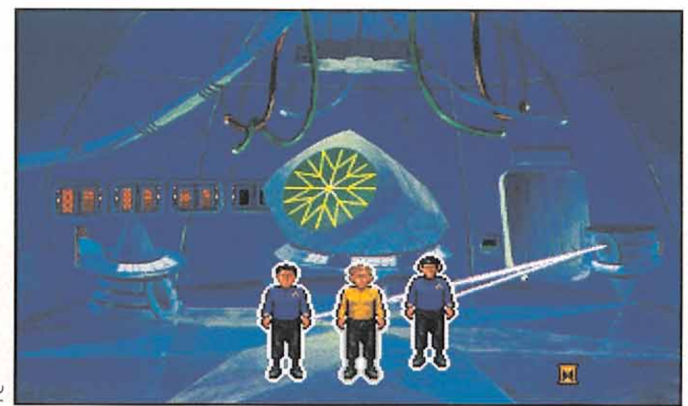

PC



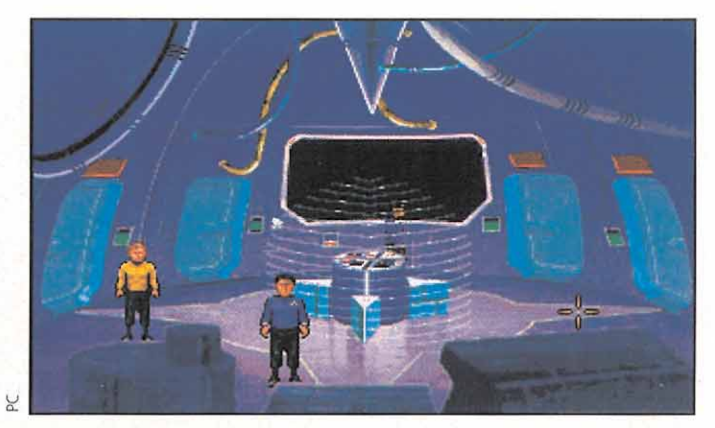

PC



PC



PC



PC

EL puente de mando del Enterprise

Tanto el capitán Kirk, como el Señor Spock, Uhura, Sulu, Scotty o el Señor Chejov tienen asignadas sus tareas en el Enterprise.

Desde el puente de mando de la poderosa y archiconocida nave se puede acceder a los sub menús de cada uno de los personajes.

En esta imagen que os hemos preparado podéis ver todos estos sub menús desplegados y a punto de ser utilizados.

Los habituales de la serie en videojuego podrán comprobar que algunos de ellos han sido modificados con respecto a «Star Trek 25th Anniversary». Se ha hecho así para simplificar al máximo el uso del programa. Donde antes había que pulsar una tecla ahora bastará con una pulsación del ratón.

Los escudos, la potencia de los motores, los cañones de iones, el mapa estelar, las comunicaciones...todo se controla desde el puente de mando de la nave. Puente de mando que, como podéis apreciar, está literalmente calcado del real que aparecía en la serie de televisión original.

También las tareas de cada personaje son las mismas que la Flota Estelar les exigía mientras iban de planeta en planeta.

«Star Trek Judgment Rites» es, sin ninguna duda, el perfecto aperitivo para los "trekkies" mientras esperamos el lanzamiento de un nuevo programa que llegará el próximo año: «Starfleet Academy».

las de la ley. El interfaz usado por Interplay es el mismo que en la primera parte del juego. Esto es, "pinchar" con el ratón sobre los personajes despliega una serie de iconos en la pantalla en los que con un nuevo "click" se nos permitirá utilizar objetos, hablar con otros personajes...en definitiva, ejecutar una acción.

El programa está estructurado en forma de episodios independientes. Cada uno de ellos tiene un comienzo y un final además de un nombre específico. La idea de los creadores del juego es que nos parezca estar inmersos en las aventuras televisivas de la tripulación del Enterprise.

En «Star Trek Judgment Rites» cada episodio comienza en el puente de mando del Enterprise. La teniente Uhura recibirá un mensaje de la flota estelar indicando al capitán Kirk el lugar al que debe dirigirse. Una vez marcado el curso entraremos en el hiperespacio y en breves instantes estaremos frente al planeta en cuestión. La aventura se inicia a partir de ese momento con el teletransporte de Kirk, Spock y McCoy al lugar de los hechos.

Y EN DEFINITIVA...

«Star Trek» es más que una serie de TV. Es casi una forma de vida. Es el modo de escaparse de la realidad cotidiana de millones de personas de todo el mundo. Poder controlar a los personajes de la serie en un programa de ordenador es una auténtica gozada para los "trekkies".

Para los que no lo sean, «Star Trek Judgment Rites» puede ser una de sus aventuras gráficas favoritas. Posee las cualidades para ello, a saber, es entretenida y tiene un argumento interesante, tiene muy buenos gráficos, casi podemos calificarlos de extraordinarios, y su forma de control, el interfaz de usuario, es de los mejorcitos que hemos visto en los últimos tiempos. En lo único que «Star Trek Judgment Rites» no destaca demasiado es en el aspecto sonoro. ¿Tan difícil habría sido conseguir la música original de la serie y digitalizarla? Lo que se puede escuchar durante el transcurso de la aventura es una libre adaptación de la misma y, bueno, la interpretación no es demasiado afortunada.

No tenemos ninguna noticia de que «Star Trek Judgment Rites» vaya a tener una continuación pero Interplay debería pensárselo muy seriamente. ¿Os imagináis lo que sería una saga similar a las de Sierra pero ambientada en el universo de «Star Trek»? A nosotros nos parecería genial y es que dos programas no saben a poco.

J.G.V.



ORIGINALIDAD	70
GRÁFICOS	92
ADICCIÓN	91
SONIDO	85
DIFICULTAD	85
ANIMACIÓN	85

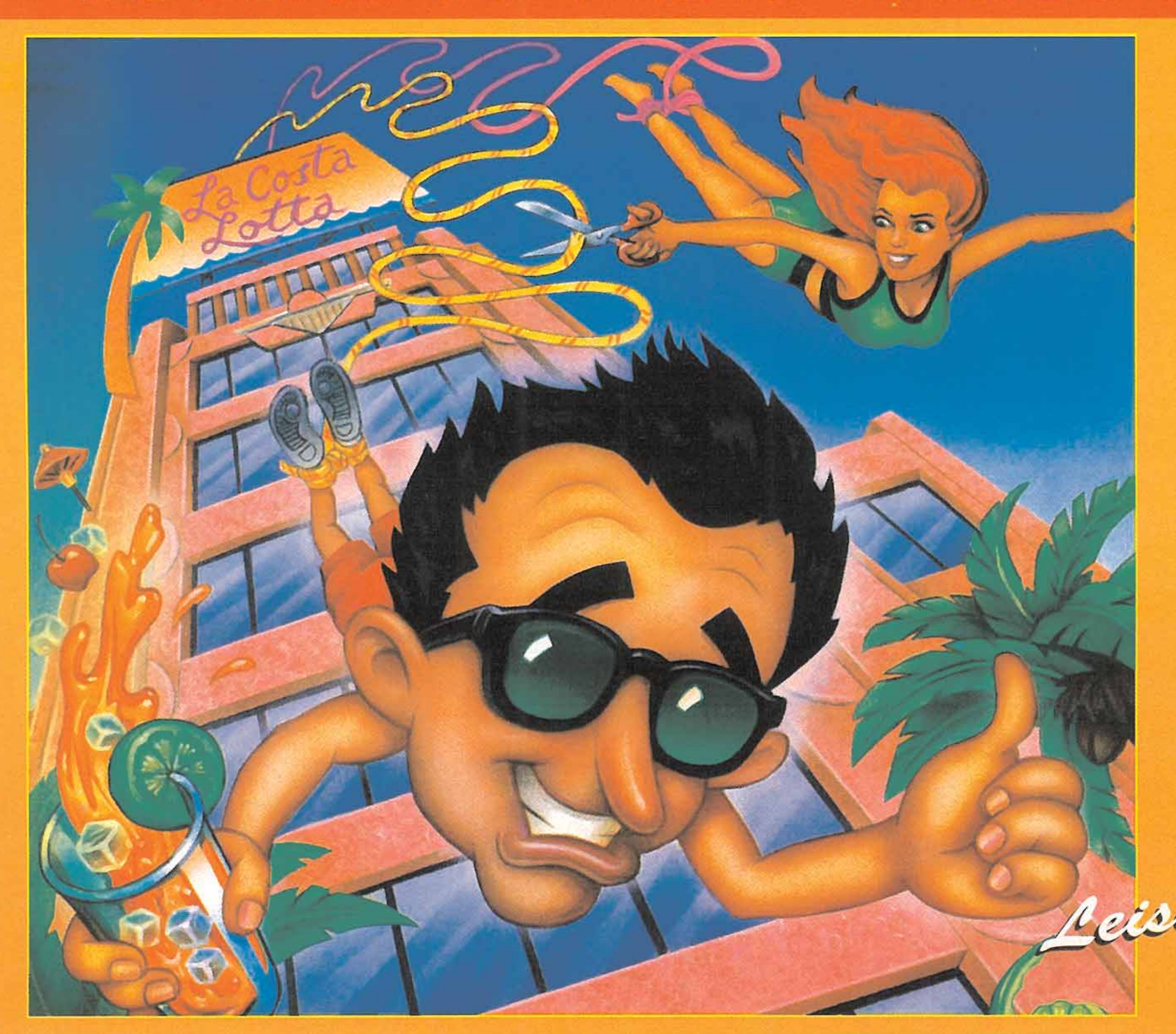


El seguir fielmente el espíritu de una de las más interesantes series de TV de todos los tiempos. Además de una impecable realización técnica.



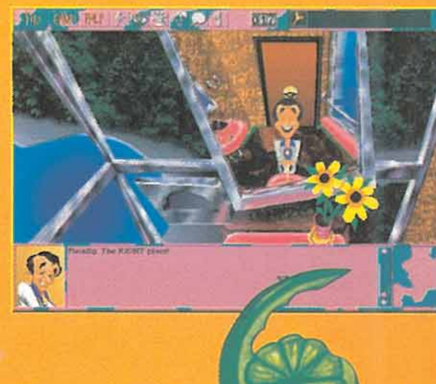
El que Interplay no esté preparando, al menos no tenemos noticia de ello, una tercera parte de las aventuras de los tripulantes de Enterprise.

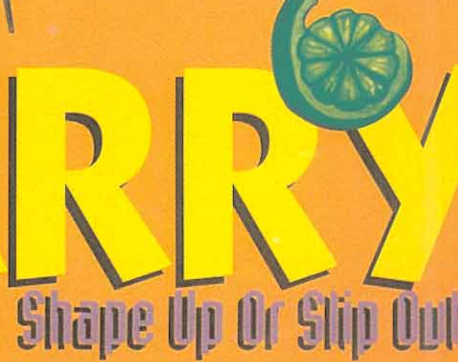
EL PLAY-BOY MÁS FAMOSO DE LA HISTORIA



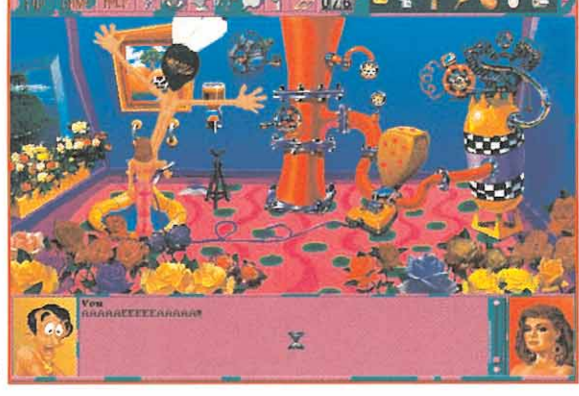
El genial y extravagante personaje creado por Al Lowe continúa sus aventuras en busca de mujeres con las que –ejem, ejem– compartir nuevas experiencias. Larry vuelve a nuestros ordenadores en un programa que presenta, en una primera aproximación, algunas mejoras significativas respecto a los anteriores títulos de la serie.

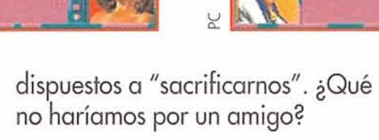






- **SIERRA ON LINE**
- DISPONIBLE: **PC CD-ROM,**
- T. GRAFICA: **SVGA**
- **AVENTURA GRAFICA**





Larry es, por si aún queda alguien que no conoce a este carismático personaje, un hombre que ronda la treintena, y cuya pasión más honda es conocer, lo más a fondo posible, a las mujeres. Pocas veces la suerte le ha acompañado en sus "investigaciones" y se ha convertido en el protagonista de una serie de aventuras en las que domina el sentido del humor.

UNAS VACACIONES PAGADAS

Un buen día, mientras Larry paseaba en busca de alguna presa de interés, una chica a bordo de una limousine pidió un voluntario para ir al programa de televisión "Stallions", algo así como "Contacto con Tacto". Nuestro amigo acudió sin pensárselo y su mala suerte característica hizo que quedara en segundo lugar. Como premio, recibió unas vacaciones pagadas en un hotel de la costa, donde tendría oportunidad de conocer hermosas féminas. La cosa prometía.

Esta es, a grosso modo, la historia que da paso a esta última entrega de las aventuras de Larry. Nuestro amigo tendrá como objetivo ligarse a alguna de las bellezas que allí habitan. Pero, evidentemente, no lo podrá hacer sin nuestra ayuda, y por una vez, estamos dispuestos a "sacrificarnos". ¿Qué no haríamos por un amigo?

¡¡LARRY HABLA!!

«Larry 6», en esta versión en CD-Rom, –os anticipamos que existe una versión en floppy que será editada próximamente en castellano– nos ha sorprendido por varias razones. Primero, porque la gran mayoría (no todos, pero sí bastantes) de los juegos que aparecen en formato CD no suelen aprovechar al máximo las capacidades que dicho soporte les brinda, cosa que no ocurre en «Larry 6»: ocupa la nada despreciable cifra de 550 Megas. Y eso se nota a la hora de jugar. La ventana de juego es totalmente diferente a la versión de disquette, pues se aprovecha la posibilidad que brinda la SVGA para visualizar gráficos en alta resolución y por tanto, con más calidad.

Por otro lado, todos los diálogos han sido reforzados por divertidas voces digitalizadas (en inglés bastante entendible) aunque si lo deseamos, tenemos una opción que nos mostrará en pantalla el texto. A ello hay que unirle una banda sonora genial, con constantes melodías que recrean una atmósfera paradisíaca. Baste decir que de esos 550 Megas a los que antes hacíamos referencia, cerca de 500 son de música.

En cualquier caso, el aspecto que más llama la atención del programa es el sentido del humor y los juegos de palabras de los que se hace gala continuamente. En más de una ocasión Larry saldrá escaldado de alguna situación que puede poner en entredicho su hombría. Algo que no le hace nada de gracia y que vosotros no deberéis permitir bajo ningún concepto.

O.S.G.

92

ORIGINALIDAD	67
GRÁFICOS	91
ADICCIÓN	93
SONIDO	92
DIFICULTAD	81
ANIMACIÓN	82



Las imágenes en alta resolución y unas melodías dignas de salir publicadas en un compact aparte.



No es demasiado complicado llegar al final, pues hay una opción que permite que al morir regresemos al punto en el que nos equivocamos.

VER PARA CREER

Las mujeres que aparecen en la aventura son de una belleza inusitada. Aquí tenéis a algunas de las que podréis ver (y quién sabe si algo más) para ir abriendo boca. Os aconsejamos que seáis todo lo amables que podáis con ellas, pues de lo contrario correréis el riesgo de no conseguir nada de ellas. Lo cierto es que en la redacción siempre nos hemos preguntado de dónde sacan bellezas como éstas, porque luego no las vemos en la calle por ningún lado. En fin, al menos están en la última aventura de Larry Laffer.

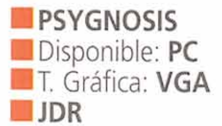


HEXX

Todos sabéis a qué se llama la "canción del verano". Su rasgo principal es una melodía sencilla, fácil, pegadiza... Vamos, un sonsonete sin pretensiones, pero que a quien más y a quien menos le resulta atrayente. Pues bien, ya es hora de que tengamos "JDR del verano", y tal vez «Hexx» sea el que pueda atribuirse tal calificativo con más propiedad.



PC
En este juego de Psygnosis se pueden escoger nuestros aventureros de un amplio grupo de posibles exploradores de diferentes razas y distintas características.


- **PSYGNOSIS**
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **JDR**



En efecto, «Hexx» cuenta con las características antes citadas, extrapoladas al contexto de JDR de ordenador. Es un JDR cuya aspiración única es proporcionar un buen rato al jugador. Después de una partida de «Hexx» nadie sale con el cerebro embotado por los ingeniosos enigmas, ni siquiera cabreado por algún indestructible monstruo. Simplemente sale relajado y con una gran autoestima.

«Hexx» es un juego pegadizo, al que resulta fácil engancharse. Prácticamente cada rato muerto que tengas lo vas a dedicar a terminar este juego, pues se entra en acción rápidamente. En suma, «Hexx» es el JDR de "moda". No obstante, es también digno de una crítica más profunda.

RECUERDOS DE «BLOODWYCH»

«Hexx» es un juego que usa perspectiva tridimensional, unipersonal y continua. O sea, el mismo sistema que «Shadowcaster» o «Ultima Underworld», para entendernos. Y recuerda mucho a «Bloodwych», como ya advertíamos en la Preview.

Se forma un grupo de cuatro héroes, a elegir de 16, formados por cuatro de cada clase (Asesino, Explorador, Mago y Luchador), cada uno perteneciente a una de las órdenes de los dioses de este particular mundo: Grisslem (magia de la tierra o verde), Angrath (magia del Dragón o roja), Shaspuok (magia de la noche o púrpura) y Xtalthic (magia del Chaos o amarilla). Casualmente, el mismo número de clases y magias había en «Bloodwych», con idénticos colores.

Todas las acciones son fácilmente accesibles, y el formato de inventario es el habitual. El sistema de combate es en tiempo real, de la forma normal en este sistema de visión. El sistema de magia es por puntos, que se recuperan con el tiempo, junto a un indicador de fatiga, de tal forma que hemos de estar suficientemente descansados para poder lanzar un hechizo.

El acceso a cada embrujo, que se adquieren conforme subimos en experiencia con la aparición en sueños de los dioses (casualmente como «Bloodwych»), es mediante un libro cuyas páginas se pasan (casualmente como «Bloodwych», en adelante "c.c.B."). Por otro lado, dichos hechizos son y están repartidos entre las diversas órdenes "c.c.B".

Hasta aquí, sin embargo, no pasa de una similitud circunstancial. Pero sigamos: el objetivo del juego pasa por recoger cuatro cristales, "c.c.B.", y ponerlos en sus huecos para acceder a la lucha con el monstruo final. La consecución de los mismos nos llevará hasta la parte superior de sendas torres, "c.c.B." Y aquí es donde nos llevamos una gran sorpresa. Ya en la primera me sonaba bastante el trazado, pero donde no nos cupo la menor duda fue al llegar al tercer piso de la segunda y encontrarme con el letrero "For the first you rise, for the second be wise" que a tantos atascó en «Bloodwych». Tras él se encontraba una vez más el mismo enigma.

En suma, y tomad buena nota de ello, «Hexx» es un juego que resulta simple para roleros experimentados pero que hará descubrir las virtudes de este género a los inexpertos.

F.H.G.



PC
Los objetos que aparecen en «Hexx» pueden ser de muchos tipos y recogerse con cualquiera de los héroes del "party".



PC
Algunos de los enemigos que encontraremos en el programa tienen un aspecto tan saludable como el de esta fémina.



PC
La tienda, oculta en casi todos los niveles, nos servirá para reponer energías o cambiar nuestro dinero por armas.



PC
Los letreros con "leyendas" tienen una importancia fundamental a la hora de llegar a resolver la aventura.

Nuestra opinión

Francamente, después de lo dicho en el texto, algo de desilusión sí que nos llevamos. No obstante, trataremos de hacer justicia al JDR, ya que ello no es óbice para poder disfrutar de este "JDR de moda", máxime si no tuviste ocasión de terminar «Bloodwych».

En el tema de gráficos, se puede calificar con notable el escenario, pero no se puede extender tal loa a los lastimosos monstruos que lo pueblan, ya que ni sus dibujos ni sus movimientos están a la altura de los tiempos. Los objetos sí son más reconocibles. El scroll es suave y rápido y nuestros movimientos son bastante fluidos.

A nivel de sonido la calificación sí será buena, ya que consigue no hacerse pesado para el jugador, e incluso animar con efectividad los combates.

En cuanto a originalidad, todos juntos: CASUALMENTE COMO «BLOODWYCH». Y además, esto de piratear enigmas no lo habíamos visto nunca.

La adicción es alta. Se puede decir que te vas a quedar enganchado hasta que lo termines, pues todos sus elementos tienden a ello: rapidez de movimiento, facilidad de acceso a las órdenes, sistema de combate, automapa (por cierto, éste no estaba en «Bloodwych»...) Y la dificultad es escasa, lo que garantiza un avance rápido para el jugador avezado, lo que hace «Hexx» muy recomendable para recién llegados al vicio.

En resumen, «Hexx» es un juego para novicios en JDRs, pero del que pueden disfrutar también, más brevemente, veteranos, sobre todo si no acabaron con el Señor de la Entropía en..., ¿qué juego era?, ¿os acordáis del nombre?

81

ORIGINALIDAD	55
GRÁFICOS	65
ADICCIÓN	89
SONIDO	87
DIFICULTAD	65
ANIMACIÓN	75


Lo mejor de este JDR es que sirve al mismo tiempo para los muy aficionados al género y para los principiantes absolutos.



Se parece demasiado a un clásico del género rolero. No es una falta muy grave, pero si resta mucha originalidad al programa.

Está muy claro que Microprose es el rey de los simuladores de vuelo. Sin embargo, la firma de programación también se está haciendo fuerte en el campo de la estrategia. Como claros ejemplos de esto nos encontramos juegos como «Civilization», «Fields of Glory» o «Raild Tycoon». Con «UFO Enemy Unknown», Microprose también puede llegar a ser el rey de la estrategia.

Los aliens del terror

UFO



■ MICROPROSE
■ Disponible: PC
■ T. Gráfica: VGA
■ ESTRATEGIA

Nos encontramos en el año 1999. Objetos volantes no identificados han comenzado a aparecer por toda la faz de la Tierra, y sus intenciones no son precisamente las de saludarnos. Estos UFOs están sembrando el terror y el desastre entre todos los habitantes del planeta, y allí donde aterrizan crean un caos terrenal total.

Algunos países han empezado a entablar su lucha particular contra los aliens que han conseguido aterrizar. Armados con potente tecnología, han intentado combatir a estos invasores, aunque no con mucho éxito. En vista del gran peligro, los principales mandatarios de cada país se han reunido para intentar buscar una salida y liberar al planeta de este problema. Para ello se ha creado una organización de combate extraterrestre, compuesta por hombres con un valor y un coraje sin igual... El nombre de dicha organización es XCOM.

UNA BUENA BASE

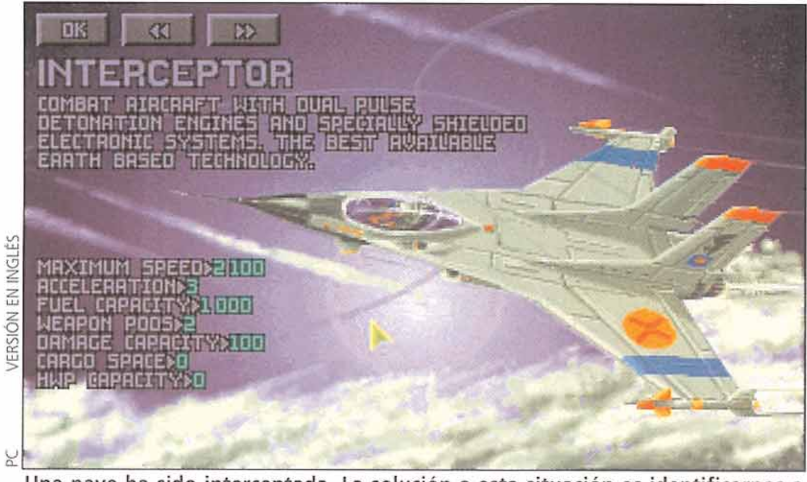
«UFO Enemy Unknown» nos coloca al mando de XCOM, donde tendremos que dirigir dicha organización, cumpliendo de la mejor manera posible los objetivos para los que se ha creado. Los que teméis por las excesivas dificultades, podéis permanecer tranquilos porque el juego nos permite elegir entre un total de seis niveles de dificultad diferentes.

En principio, nuestra meta principal consistirá en construir bases por todo el globo terráqueo, hasta un máximo de ocho, distribuyéndolas estratégicamente. Nuestra primera base se levantará con los edificios y los soldados necesarios para empezar a desempeñar nuestro trabajo. Las bases restantes que vayamos creando tendrán que ser construidas por nosotros mismos, con un coste significativo que se restará de nuestra cantidad inicial de créditos. Cada base tendrá que estar equipada con laboratorios, barracones para los soldados, hangares, centros de investigación y demás edificios útiles para hacer frente al desafío que se nos presenta.



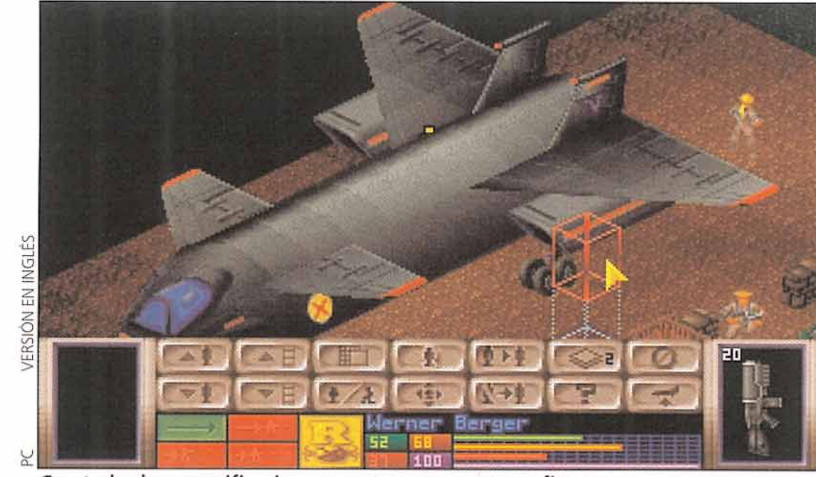
PC VERSIÓN EN INGLÉS

La pantalla y los datos que en la misma aparecen son fundamentales para el desarrollo del juego. Gracias a ellos venceremos a nuestros enemigos.



PC VERSIÓN EN INGLÉS

Una nave ha sido interceptada. La solución a esta situación es identificarnos e identificar al enemigo. Tras esto, intentaremos hacernos con ella.

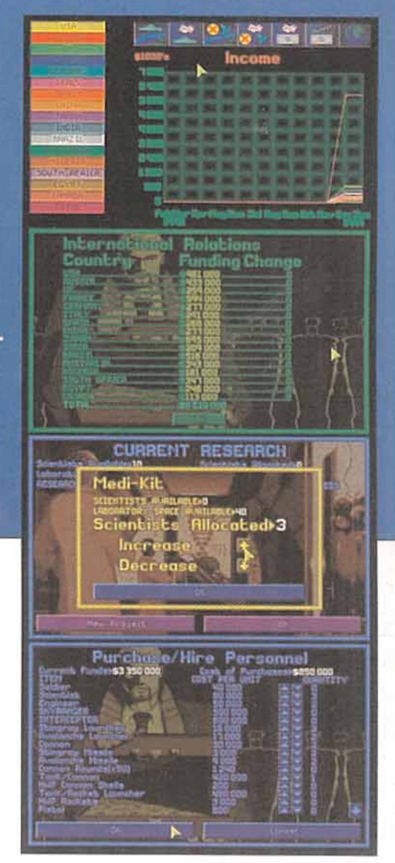


PC VERSIÓN EN INGLÉS

Con todas las especificaciones que tenemos para configurar una aeronave, vencer a nuestros enemigos nos será un poco más fácil...

Poderosa arma es la ciencia

Los países más representativos de nuestro planeta, entre los que se encuentra España..., están integrados como territorios disponibles para ubicar nuestras bases. Cada uno dispondrá de un potencial económico del que tendremos que hacer un eficiente uso. Además de utilizarlo para edificar bases y armas, deberemos destinar también una importante cantidad a proyectos de investigación. De esta manera, nuestros científicos podrán inventar y crear nuevos equipos de combate e innumerables mejoras para nuestras bases, para así obtener un mayor porcentaje de victoria sobre los UFO invasores.



Una vez que ya tengamos conformadas nuestras bases, nuestro siguiente paso será patrullar con nuestras naves por todo el planeta en busca de posibles invasores. Cuando esto ocurre, en la pantalla principal del juego, que está compuesta por un menú y una representación gráfica del planeta Tierra, aparecerá un pequeño punto rojo, que representará una nave alienígena, junto con una ventana con opciones donde podremos optar por interceptarla o derribarla. La diferencia entre una cosa u otra estriba en que si la derribamos, efectivamente nos libraremos de ella, pero perderemos la oportunidad de capturarla y enviarla a nuestros laboratorios para ser analizada y, de esta manera, obtener información en nuestro propio beneficio para mejorar armas y equipos.

REVOLUCIONARIO GIRO

En «UFO Enemy Unknown» la mecánica del juego va más allá, gracias a las fases tridimensionales en plan arcade que se han incluido, lo cual proporciona al usuario una mayor variedad y diversión a la hora de jugar.

En cuanto a los aspectos técnicos del juego, deciros que su realización es sencillamente correcta, sin grandes alardes en cuanto a gráficos y sonidos. Respecto a su jugabilidad, lleva cierto tiempo cogerle el tranquillo, pero cuando lo hagáis, «UFO Enemy Unknown» no os soltará con su endemoniada y peligrosa adicción.

E.R.F.



85

ORIGINALIDAD	79
GRÁFICOS	78
ADICCIÓN	90
SONIDO	77
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	75



El aspecto más destacable del juego es su acertado desarrollo, que no sólo se basa en fríos menús, sino también en acción.



Su abultada variedad de opciones y su complejidad de manejo pueden hacer que ciertos usuarios desistan de adentrarse en el juego.

HEIMDALL 2

El hombre primitivo, supersticioso e ignorante del orden cósmico, creó a los dioses a su imagen y semejanza, para buscar una justificación a los sucesos misteriosos que se desarrollaban a su alrededor. La naturaleza procuró sabiduría y conocimiento, y el ser humano se liberó de las ataduras primigenias desbordando los límites del orbe. Pero a veces, sólo a veces, los acontecimientos superan toda lógica y obligan a recordar las antiguas enseñanzas. Entonces, los dioses retornan y, en su generosidad, aceptan ayudar a las criaturas que habitan el mundo de los mortales para equilibrar el orden natural.

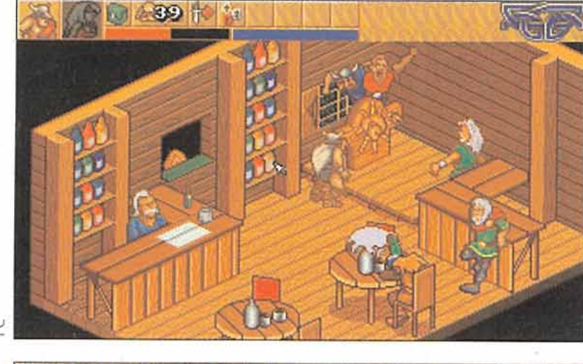
LA CONEXIÓN DIVINA

Reservado a los dioses



Para jugar a «Heimdall 2» no hace falta ser un dios, pero sí nos lo pasaremos divinamente con él. Lo que ya es más exclusivo de un dios es la posibilidad de utilizar el Portal de los Mundos, justo donde comienza la aventura. Este es el centro neurálgico de la historia, el lugar que más veces visitaremos y cuyos accesos se encontrarán cerrados hasta que demos con el talismán capaz de abrirnos camino. Al principio, Mitgard es el único lugar al que podremos acceder. Más adelante, Utgard nos abrirá sus puertas. Por fin, todo el mundo de Yggdrasil estará a nuestra disposición para explorarlo convenientemente. Eso sí, aceptadnos un consejo y no tengáis demasiada prisa por recorrerlo todo. A veces, pararse a mirar e investigar puede ser vital.









Como podéis ver en estas pantallas, todos los trabajos y acciones que debemos realizar en «Heimdall 2» son casi divinas... No sólo hay que vencer a numerosos ejercitos, sino que hay que superar las difíciles pruebas que nos imponen los dioses de nuestro mundo.

- THE 8th DAY/ CORE DESIGN
- Disponible: PC, AMIGA (IMPORTACIÓN)
- V. Comentada: PC
- T. Gráfica: VGA
- AVENTURA

Core Design no podía bastarle con ofrecer una de las más atractivas aventuras de la historia sin dar una justa y espectacular continuación. «Heimdall 2. Into the Hall of Worlds» retoma al personaje original de la primera entrega, pero esta vez no viene solo. Una mujer asume también un papel protagonista, convirtiéndose en la piedra angular de gran parte del argumento. Aunque no se trata de una mujer cualquiera, sino de una auténtica valkyria, Ursha, favorita de Odin y experta en el arte de la guerra.

Y, como no, detrás de todo el guión de «Heimdall 2» se encuentra el infame Loki, el responsable de la nueva venida de Heimdall al mundo de Yggdrasil.

Yggdrasil se divide en seis grandes territorios de los que sólo se han explorado tres: Midgard, Utgard y Niflheim. Todos ellos están comunicados a través del portal de los mundos, un lugar reservado a las divinidades y cuyos accesos sólo se abren con ayuda de los seis trozos en que fue dividido, tras la última gran batalla de la era de Ragnarok que asoló el universo conocido, el Sagrado Amuleto. Precisamente, lo que Loki desea para conseguir el dominio total del mundo.

LA AVENTURA TOTAL

La diversión que, en su momento, podía ofrecer «Heimdall» al jugador, se multiplica en esta nueva entrega de modo exagerado. No sólo por el hecho de manejar dos personajes, sino por el enorme mapeado de que ha sido dotado el nuevo programa de Core. Un territorio acorde a las acciones que tendremos que llevar a cabo en «Heimdall 2» y que pondrán a prueba todas nuestras habilidades en lucha y lógica. Todas ellas se pueden realizar directamente a través de teclado, o haciendo uso de un sistema de menús e iconos realmente intuitivo y de manejo sencillo. Asimismo, la magia vuelve a tomar un papel fundamental, ya que los hechizos que se pueden aprender y ejecutar son numerosos y de gran variedad en sus objetivos.

Lo que jamás ocurrirá con «Heimdall 2» es llegar a un punto en que la monotonía sea la tónica general. El aburrimiento está totalmente descartado con un programa realmente genial a nivel de jugabilidad y diversidad en escenarios, acciones y enemigos. Puede que, al principio, cueste algo ir descubriendo las cosas, pero está dotado de un aspecto importantísimo en un buen juego, y es que deja explorar con bastante libertad, sin acabar con nuestras ilusiones a las primeras de cambio. Se puede decir, con toda seguridad, que «Heimdall 2» es un prodigio de realización de una idea y un guión. Y, en el apartado técnico, el nivel se mantiene a una altura similar o superior. Los gráficos, diseñados en perspectiva isométrica, están realizados con auténtico gusto de artista, atractivos, coloristas, claros... una maravilla. Como el resto del juego.

«Heimdall 2» se puede calificar como uno de los mejores programas de la temporada, divertido y adictivo al máximo. Un verdadero lujo que sería un delito de lesa majestad perderse. Sensacional.

F.D.L.

95

ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	93
ADICCIÓN	92
SONIDO	80
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	88



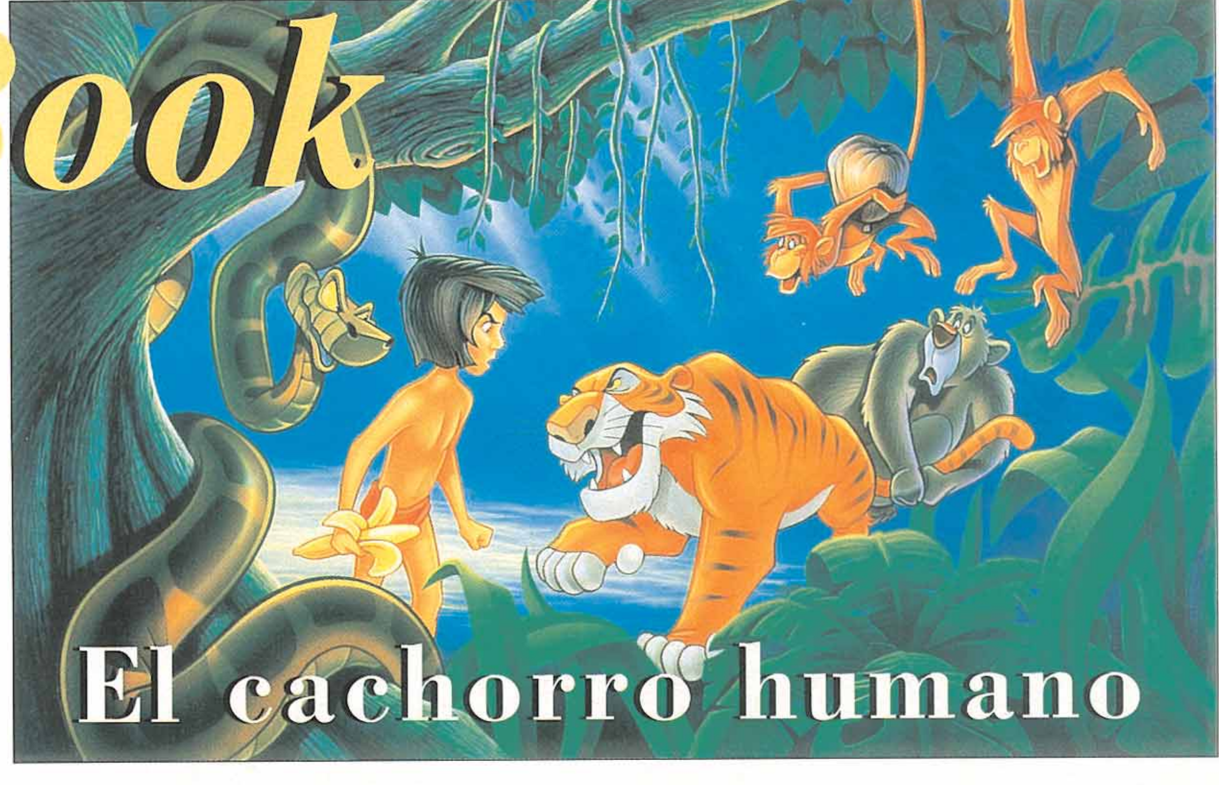
Cuando un dios regresa a la Tierra no lo hace porque sí, sino para ofrecer un juego casi perfecto en adicción y diversión.



La banda sonora parece estar más dedicada a los efectos que a la música, aunque no se puede negar la calidad de ésta, cuando aparece.

Jungle Book

Después del tremendo exitazo conseguido con «Aladdin», Disney se ha decidido a lanzar otra obra maestra al mundo de los videojuegos. El título elegido es «The Jungle Book», otro clásico de esta mágica firma. Todos conoceréis ese maravilloso cuento, convertido en película, que nos relata las aventuras de un singular personaje llamado Mowgli.



- DISNEY SOFTWARE
- Disponible: SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE, NES, GAME BOY
- V. Comentada: SUPER NINTENDO
- ARCADE DE PLATAFORMAS

Cuenta la leyenda que una vez, en un remoto lugar de la selva india, apareció un bebé dentro de una pequeña cesta de mimbre, envuelto en una blanca sábana. El pequeño fué encontrado por una gran pantera negra, llamada Bagheera. El noble animal, lejos de devorar al pequeño o dejarlo abandonado, cogió la cesta entre sus fauces y la llevó hasta una manada de lobos, dejando al bebé al cuidado de una loba que acababa de traer al mundo unos pequeños lobeznos. Los años pasaron y "el cachorro humano" creció junto a la gran madre loba y sus cachorros. Mowgli, que así es como le llamaron, fué criado y amamantado por ella, adoptando todas las costumbres de los animales salvajes.

Pero el tiempo pasaba y el pequeño Mowgli crecía, por lo que Bagheera decidió llevarlo al poblado humano más cercano, lugar donde realmente debería crecer y desarrollarse. Mowgli, no contento con esta decisión, optó por escaparse pues no estaba dispuesto a convivir con esos horribles humanos, capaces de cualquier atrocidad... En su escapada, conoció lugares fantásticos y muchos amigos, sobre todo un perezoso y corpulento oso llamado Baloo. Pero también a muchos enemigos que veían en él una pieza apetecible, como Shere Khan, el tigre, o Kaa, la malévola serpiente.

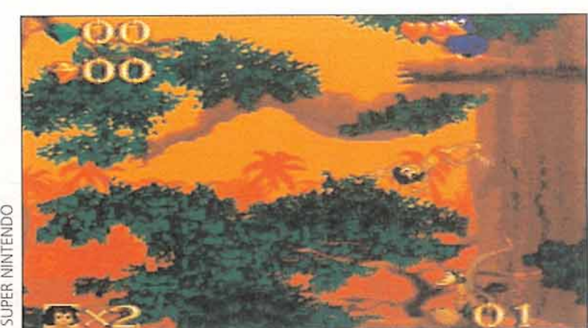
A pesar de la cabezonería de Mowgli de no querer volver, éste se da cuenta de que no tiene otra salida ya que su presencia en la selva estaba resultando peligrosa ya no sólo para el, sino también para sus amigos. La razón era que Mowgli conocía el secreto del fuego que Sheere Khan temía, por lo que el tigre estaba haciendo incursiones en la selva, destrozando todo lo que encontraba a su paso, en busca del "cachorro humano".

AL CUIDADO DE UN CACHORRO

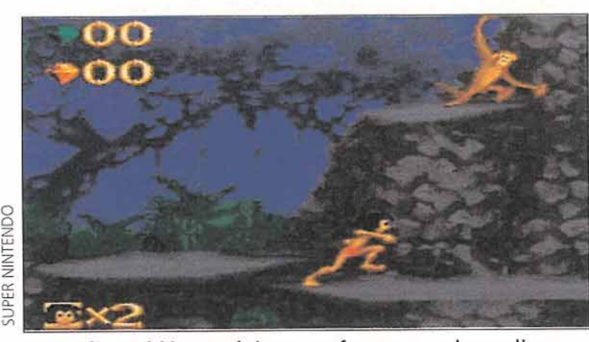
De modo que ya os podéis imaginar la papeleta que nos va a tocar representar en este «The Jungle Book». Manejando al pequeño Mowgli, tendremos que adentrarnos a través de la extensa y tupida selva hasta llegar a la aldea humana, que es nuestra meta final. El camino no va a ser sencillo, ya que la selva está plagada de peligros y sorpresas. Peligros que vendrán dados por la cantidad de enemigos contra los que nos las veremos, como serpientes, insectos, gorilas, etc. Para abrirnos paso, dispondremos de una curiosa defensa: nuestra principal arma serán unos suculentos plátanos que tendremos que lanzar contra todo enemigo que se nos ponga por delante.



Los escenarios que aparecen a lo largo del juego, están sacados de la película de dibujos animados.



Trepar por las ramas como un auténtico primate es una de las acciones preferidas de este cachorro humano.



Mowgli también tendrá que enfrentarse a los peligros y misterios que encierra la selva en su nocturnidad.



Además de las bananas, como armas arrojadizas, nuestro protagonista cuenta con una excepcional agilidad.

Con respecto a las sorpresas, nos encontraremos con muchas a través de los extensos niveles que tendremos que recorrer. Éstos estarán compuestos por plataformas en forma de ramas de árboles, puentes colgantes, lianas y demás, que en el momento más inesperado pueden desaparecer bajo nuestros pies o derrumbarse al menor contacto.

NUESTRA OPINIÓN

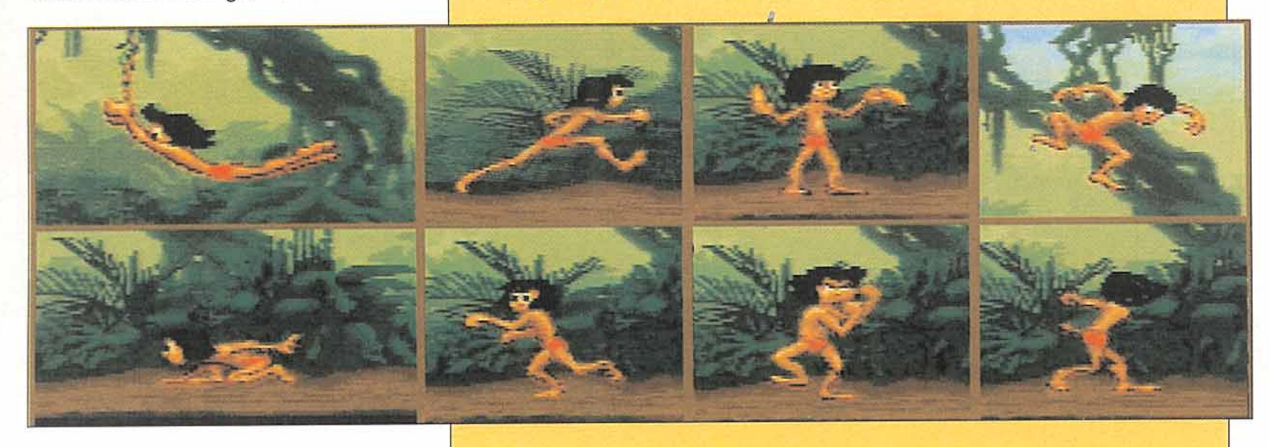
Disney Software ha vuelto a producir otra obra maestra de la programación. Según nuestra modesta opinión, «The Jungle Book» supera notablemente a «Aladdin». El juego posee mayor trabajo en lo que a animaciones se refiere y espectaculares resultan también los planos de scroll con los que cuenta, llegando en algunos niveles hasta un máximo de cuatro planos, ofreciendo una sensación de profundidad y de relieve magnífica.

Gráficamente puede ser comparado con la película, ya que tanto escenarios como personajes están realizados como si de dibujos animados se trataran. Lo mismo se podría decir de su banda sonora.

Y respecto a si es entretenido, os diremos que bastante, ya que no todo va a consistir en lanzar bananas y cargarnos a los enemigos uno tras otro: «The Jungle Book» exigirá de vosotros toda la capacidad de reflejos y habilidad que poseáis.

E.R.F.

El jolgorio de Mowgli



Es realmente sorprendente ver a Mowgli moverse por los distintos escenarios del juego. Nuestro protagonista camina, salta y corre con una naturalidad y una soltura que nunca antes se había visto en un videojuego. Además, como nota curiosa se han incluido más secuencias animadas cada vez que dejamos al personaje un rato en pantalla sin hacer absolutamente nada. ¿Os acordáis lo que hacía Aladino cuando estaba inactivo, que se ponía en una relajada, postura a la espera de que pulsáramos algún botón del pad? Pues en esta ocasión Mowgli también nos deleitará con tres secuencias distintas que harán las delicias del jugador.

Esta visto que la genialidad es algo que sobra en los programadores de estos juegos.

95

ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	94
ADICCIÓN	95
SONIDO	90
DIFICULTAD	87
ANIMACIÓN	98


Excelente la animación en todos los sentidos. A nuestro modesto entender, esa sólo puede ser superada por la película de Disney.


Lo único "malo" que hemos encontrado es la pena que nos da acabar el juego. Nos quedamos con las ganas de saltar por más plataformas...

REBEL ASSAULT

¿Cómo? ¿Otra vez «Rebel Assault»? Es posible que nada más leer el nombre de este programa, se os hayan pasado preguntas similares por la cabeza. Sí, hablamos nuevamente de «Rebel Assault», y no por casualidad ni capricho. La razón no es otra que la llegada de una nueva versión que, rebosante de calidad, ofrece al usuario de Mega CD revivir la epopeya galáctica de los rebeldes llevada a la pantalla por George Lucas. Y es que el Imperio no descansa, ni –afortunadamente– nos deja descansar.

La versión para Mega CD de «Rebel Assault» es prácticamente idéntica a la de PC CD-ROM.

Las secuencias cinemáticas del juego pierden algo de resolución en esta versión para consola.

- LUCASARTS/JVC
- Disponible: **PC CD-ROM, MEGA CD**
- V. Comentada: **MEGA CD**
- ARCADE

La fuerza del Mega CD

Podríamos empezar diciendo aquello de "hace mucho tiempo, en una galaxia...", pero nos tememos que tal tema esté ya superado. Sin embargo, siempre es bueno echar la vista atrás –tampoco demasiado, ¿eh?– y encontrarse una vez más con la última generación de arcades en CD, representados y encabezados por «Rebel Assault».

Esta joya de la programación, aparecida hace relativamente poco en formato PC CD ROM, llega ahora al Mega CD para alegría y regocijo de todos los usuarios de la máquina de Sega. Tan sólo el Mega CD, en este momento, podía aceptar el reto de atreverse con «Rebel Assault», y salir más que airoso del encuentro.

Porque, como mínimo, hemos de considerar a este CD como una más que excelente conversión.

CON MÁS FUERZA QUE NUNCA

No se puede decir que esta versión de «Rebel Assault» presente excesivas diferencias con la original de PC. Casi se podría afirmar que son idénticas en su totalidad, pero sólo casi. Siempre existe alguna característica que diferencia ambos programas, dejando a un lado las propias de cada máquina que, por supuesto, influyen, mas sólo de cara al aspecto visual final. Por tanto, dejemos a un lado todo lo relacionado con gráficos, paleta de colores, etc. Lo que no varía de una versión a otra, como ya estaréis imaginando, es la explosiva acción y la adicción brutal que es capaz de provocar «Rebel Assault», en el formato que sea.



Los gigantescos Destructores del Imperio aparecen repartidos por todo el universo dispuestos a acabar con la Alianza Rebelde a la menor oportunidad que les des.

El equipo de Vince Lee ha vuelto a exprimir al máximo las posibilidades de una máquina, para demostrar que con ganas y buen hacer se pueden realizar grandes cosas.

UNA GRAN VERSIÓN

Las diferencias que la versión Mega CD ofrece respecto al PC, estriban en detalles que pueden pasar desapercibidos a primera vista, y que consisten en algo, sin embargo, tan útil como, por ejemplo, los passwords de los distintos niveles. Antes, el programa sólo ofrecía un password al final de cada una de las cinco fases que lo componen, tras haber superado los subniveles correspondientes. En esta versión, sin embargo, una vez acabado un subnivel, se da una de estas preciosas claves. Algo que ayuda enormemente al jugador, que no verá como sus esperanzas de ir avanzando se desvanecen a la primera de cambio.

Además, algunos movimientos que el jugador debe efectuar, son indicados por el programa como una ayuda especial, con unas flechas en la dirección a seguir. La dificultad, pese a todo, no llega a bajar de manera sensible, ya que se necesita bastante tacto y pulso firme para superar algunos niveles realmente complicados.

«Rebel Assault», en definitiva, está a la altura de lo que se podía esperar del juego y de LucasArts. Una conversión genial, que está llamada a convertirse en un clásico en el Mega CD. Excelente calidad técnica, gran jugabilidad y una banda sonora de infarto –las cosas de John Williams–, son sólo los puntos más notables. Es, sin duda, uno de los mejores arcades de la historia, que ahora se puede disfrutar en la máquina de Sega en toda su plenitud, y que nadie que posea un Mega CD debería pasar por alto. Porque es el fiel reflejo del espíritu de la trilogía cinematográfica, y porque es un juego sensacional. Y punto.

F.D.L.

91

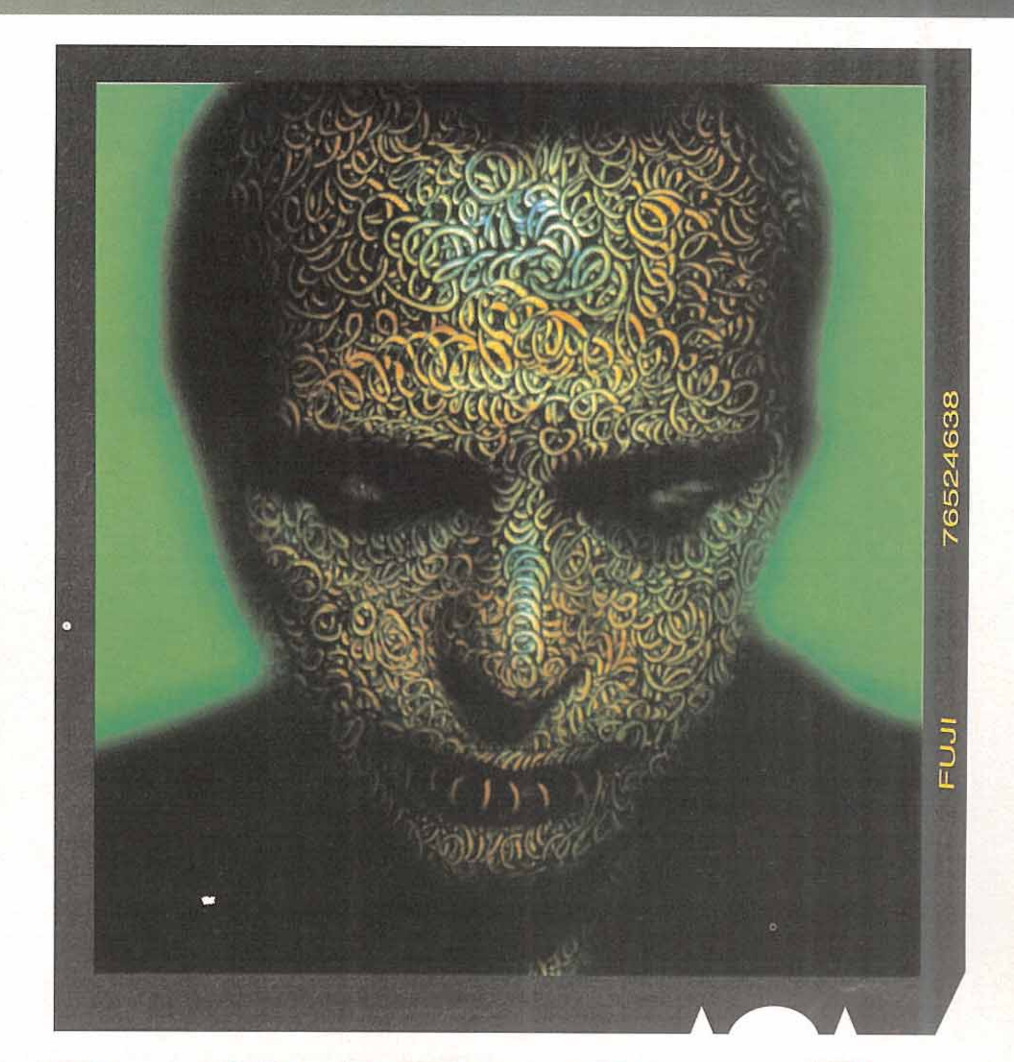
ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	89
ADICCIÓN	90
SONIDO	91
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	89

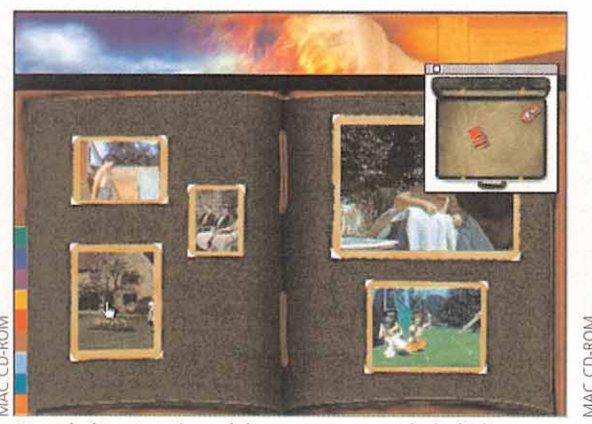

Se trata, sin ningún tipo de dudas, de uno de los mejores arcades de todos los tiempos. Dicho esto, está dicho todo...


Poco, muy poco. Si se puede considerar como un fallo, la sustitución de una fase por otra nueva, que en realidad no influye en el conjunto.



Cuando todavía no nos hemos repuesto de la maravilla de CD-ROM que hicieron los chicos de Dinamic Multimedia, acerca de la década dorada del pop español, aquí tenemos otro producto multimedia, de nombre «Xplora 1», que hará las delicias de los miles de seguidores de Peter Gabriel. Atentos, porque la cosa promete...





Uno de los atractivos del programa es su lado lúdico, que nos permitirá descubrir más cosas del mismo.



La realización de los vídeos de Peter Gabriel son un apartado muy interesante en este multimedia.

XPLORA 1

PETER GABRIEL´S SECRET WORLD

- REAL WORLD MULTIMEDIA
- Disponible: PC CD-ROM, MAC CD-ROM
- V. Comentada: MAC CD-ROM
- BASE DE DATOS INTERACTIVA

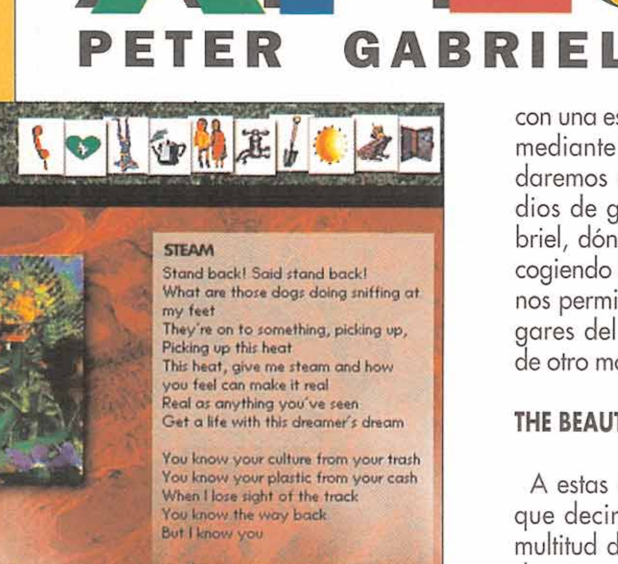
Para aquellos que no conozcáis a Peter Gabriel, os diremos que él es un antiguo componente de aquel grupo maravilloso llamado Génesis, en el que estuvo junto al no menos conocido Phil Collins. Genesis triunfó como pocos conjuntos son capaces de hacerlo, y allá a donde iban provocaban un auténtico revuelo. Sin embargo, la separación del grupo tuvo lugar, dejando que cada uno de sus componentes recorriera su propio camino. Y es precisamente el camino de Peter Gabriel el que da forma a este impresionante CD-ROM interactivo.

SIN MIEDO A LA EXPLORACIÓN

Uno de los aspectos más destacados de este programa es el hecho de que su nombre, «Xplora 1», se corresponde con la realidad: tenemos un impresionante mundo que explorar, sin temor a que nos maten o hagamos algo incorrecto que pueda dar al traste con nuestro recorrido... Aquí, cada icono u objeto que encontremos, al pulsar sobre él, nos hará acceder a una serie de información perfectamente presentada y estructurada, de forma que estando en cualquier punto del programa podremos ir a otro que no tenga mucho que ver, mediante una simple pulsación del botón del ratón. Es como si tuviéramos un libro entre las manos, en el que cuando queremos saltamos de un capítulo a otro en cuestión de segundos, aunque que en esta ocasión no sólo dispondremos de texto sino también de imagen y sonido.

Karaoke doméstico

Como hemos mencionado en el texto, podremos disfrutar de algunos vídeos musicales de Peter Gabriel. Pues bien, además de poder ver el vídeo, a la derecha de la imagen nos aparecerá la letra del mismo, con lo que no es muy difícil seguir la misma para cantar nosotros por nuestra cuenta. Eso sí, como en la mayoría de los casos la letra ocupa más que el recuadro de la pantalla que tiene destinado, tendremos que pulsar con el botón del ratón para desplazar el texto hacia abajo y seguir imitando a Peter Gabriel.



Dentro de la información que podremos encontrar, cabe destacar toda la discografía de Gabriel, dentro de la cual contaremos con la letra de las canciones de su último L.P., así como de los vídeos musicales. Además, dentro de los 600 megas de información encontraremos igualmente una amplísima sección dedicada a la música de los pueblos desconocidos, así como sus instrumentos más sobresalientes. Y hasta en este apartado el programa resulta tremendamente interactivo, pues si pulsamos con el ratón en diferentes partes del instrumento que estemos viendo, reproducirá distintos sonidos. Algo increíble. Y por último, contaremos con una especie de juego en el que mediante vídeo digitalizado nos daremos una vuelta por los estudios de grabación de Peter Gabriel, dónde tendremos que ir recogiendo una serie de objetos que nos permitirán acceder a otros lugares del CD-ROM, inaccesibles de otro modo.

THE BEAUTIFUL EXPERIENCE

A estas alturas no tendremos ni que deciros que navegar por la multitud de contenidos que guarda este programa es poco menos que una experiencia maravillosa y difícil de explicar con palabras. Tan sólo os podemos comentar algunas cosas, como son los aspectos técnicos que hacen de este CD-ROM una obra de arte. En primer lugar, y lo que mejor podréis captar a través de las pantallas que reproducimos en esta página, es la estupenda calidad gráfica con la que se ha dotado a «Xplora 1». Tanto los decorados con los que se adornan cada una de las pantallas, como las digitalizaciones de vídeo han sido realizadas con el máximo cuidado, y dependiendo de la configuración de nuestro sistema (si tenemos el monitor en 256, miles o incluso en millones de colores) obtendremos una imagen más o menos nítida. Del aspecto sonoro no es necesario decir nada que no intuyáis: calidad CD, con canciones de Peter Gabriel y su voz indicándonos el significado de cada icono que aparece en pantalla. Y para finalizar, una adicción enorme, casi tanta como la creatividad de este genio musical. Sólo nos queda pensar que debido al nombre del programa, «Xplora 1», pronto caiga en nuestras manos un segundo disco, en el que tengamos la oportunidad de asistir a más cosas del mundo secreto de Peter Gabriel.

O.S.G.



90

ORIGINALIDAD	85
GRÁFICOS	89
ADICCIÓN	90
SONIDO	90
DOCUMENTACIÓN	91
INTERÉS	92



La originalidad de la que hace gala Peter Gabriel en todo proyecto en que participa está presente en este programa.



Si no ponemos nada en este apartado es porque no hemos encontrado nada que nos resulte malo, pues todo el CD-ROM es muy bueno.

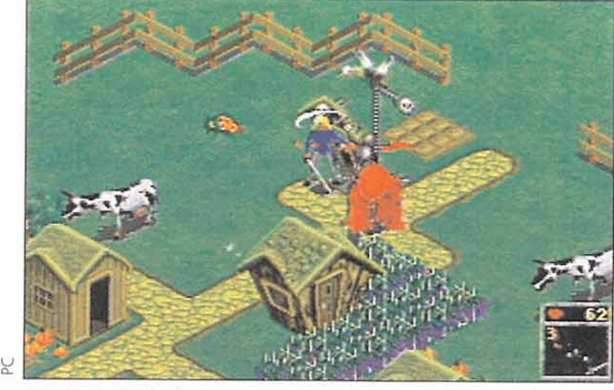
Al servicio de su majestad

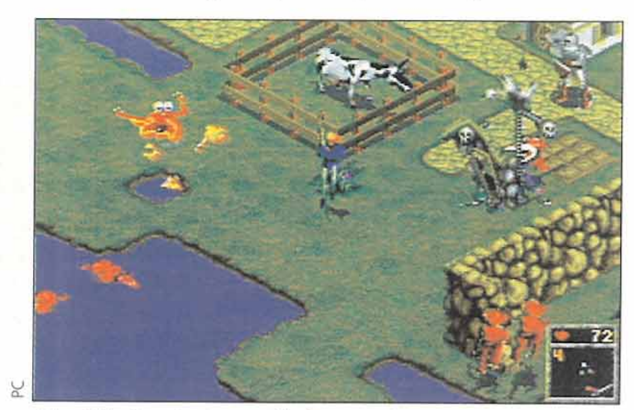
THE HORDE


Aquí tenéis una instantánea de Chauncey persiguiendo a uno de esos malditos hordes.


Pero lo malo, o lo bueno..., del juego es que esas agobiantes criaturas no le dejan en paz ni siquiera un segundo.

Lo mejor para cualquier compañía que quiera hacerse un hueco en el difícil mundillo del software de entretenimiento es presentarse con un buen juego. Y esto mismo es lo que hace Crystal Dinamics con su programa «The Horde», dentro del mercado español. Los programadores de esta firma saben lo que es diseñar un software de entretenimiento que esté a la altura de lo que actualmente pide el mercado internacional. Juegos como el que os presentamos alegran mucho los discos duros de nuestros PCs.


Tanto trabajo hace que nuestro pequeño gran héroe se sienta mareado y sin ganas de guerrear.


También las tierras que limitan con las aguas oceánicas son objetivo de defensa de Chauncy.

CRYSTAL DYNAMICS
T. Gráfica: VGA
Disponible: PC
ARCADE/ESTRATEGIA

Como decíamos en la entradilla, «The Horde» demuestra que a los programadores de Crystal Dynamics les gusta hacer bien las cosas. Han diseñado un juego con mucha calidad que nos sorprenderá gratamente por la cantidad de detalles que incorpora.

UN HÉROE SIN CORONA

La historia de «The Horde» comienza en un banquete real. Chauncey, un joven criado, asiste al mismo con la sana intención de divertirse, pero el destino le tiene reservado otro cometido. Resulta que la gula del monarca hacen que se atragante con un trozo de comida y esté a punto de morir de asfixia. Pero gracias a una rápida intervención de Chauncey, todo queda en un susto real... El monarca, agradecido por el heroico acto del joven, regala a Chauncy un buen montón de tierras.

CONTRA LOS ELEMENTOS

Nuestro cometido en «The Horde» es el de manejar a Chauncy y ayudarle a gobernar sus territorios. Desgraciadamente en este tipo de historias siempre tiene que haber un malo, y en este caso le toca el turno a un tal Kronus Maelor. Se trata del recaudador de impuestos del reino que siente envidia por el trato de favor que tiene nuestro joven héroe ante el rey. Así, nos ahogará con brutales impuestos que deberemos pagar si no queremos ir a parar a las oscuras y húmedas mazmorras del reino.

Aparte del susodicho recaudador también tenemos que enfrentarnos a una manada de hordes... ¿Y qué son los hordes?, os preguntaréis. Pues se tratan de unas criaturas recién salidas del infierno cuya mayor afición es la de destrozar las cosechas y casas de los habitantes que pueblan las tierras de Chauncy. Para acabar con estas bestias, contamos, en un principio, con una espada y un trozo de carne. Pero a medida que el tiempo vaya pasando, y si tenemos éxito, podremos adquirir diversas ayudas a cambio del dinero que ganemos con la explotación de nuestro territorio.

NUESTRA OPINIÓN

«The Horde» es un programa, como ya decíamos al principio de este comentario, en el que en seguida se nota lo bien que está hecho y la buena calidad que posee. Su presentación es simplemente espectacular, especialmente en su versión CD-ROM por estar animada, y en la misma se han incluido escenas interpretadas por actores conocidos, como es el caso de Kirk Cameron que da vida a Chauncy.

Casi lo más logrado de «The Horde» son los sprites que saltan a la pantalla a lo largo del juego. La sensación de relieve que producen es tal, que parece como si nos fueran a atacar de un momento a otro...

Y como el resto del juego –sonido, jugabilidad, adicción, dificultad, gráficos–, también es extraordinario, terminamos diciendo que «The Horde» es un programa que mezcla los géneros de arcade y estrategia de una forma sabia y virtuosa. Crystal Dinamics no podía haber hecho mejor un juego de estas características.

E.R.F.

Una espada y mucha suerte

Al principio, el valeroso Chauncey se las verá muy felices con apenas una espada y unos cuantos muslos de jabalí, para combatir a la manada de Hordlings. Pero a medida que los años vayan pasando y el éxito en su cometido vaya en aumento, los Horde vendrán en mayor número y con mayor sed de venganza. Por esto, una espada no bastará para hacer frente a estos diabólicos seres.

Así, entre fase y fase nuestro protagonista tiene la oportunidad de adquirir notables ayudas para proteger la tierra que le ha sido encomendada. Ayudas tales como muros de contención, bombas, guerreros móviles, arqueros, anillos teletransportadores, dragones lanzallamas y demás trampas con las que obtener un mayor porcentaje de éxito. Aunque tampoco podrá abusar en la compra de dichas ayudas, ya que corre el peligro de no contar con el suficiente dinero...

91

ORIGINALIDAD	80
GRÁFICOS	89
ADICCIÓN	92
SONIDO	87
DIFICULTAD	89
ANIMACIÓN	93


Es de agradecer el excepcional trabajo que se ha realizado en el apartado de las animaciones. ¡Son todo un placer para el jugador!


Lo único malo a destacar es lo mucho que se ralentiza el juego cuando aparecen muchos sprites a la vez en la pantalla.



Los nuevos contendientes



FEILONG
Fecha de nacimiento: ***23/4/69***
Altura: ***1,73 m***
Peso: ***60 Kg***
Grupo Sanguíneo: **O**

Es maestro de varios estilos de lucha Shaolin Kung Fu y ha dedicado toda su vida al entrenamiento y la búsqueda de la perfección. Su virtuosismo en el combate le llevó a desarrollar un estilo de lucha propio, que le ha convertido en una auténtica leyenda. Tras participar en varias películas inspiradas en su propia vida, lo abandonó todo para participar en el torneo "Street Fighter", en busca de la gloria total. Sus golpes favoritos, y más temidos, son el Rekka Ken y la Patada del Dragón Naciente.



CAMMY
Fecha de nacimiento: ***6/1/74***
Altura: ***1,65 m***
Peso: ***46 Kg***
Grupo Sanguíneo: **B**

Cammy llegó a agente de la Inteligencia Británica por accidente. Un ataque de amnesia le hizo olvidar todo su pasado, siendo encontrada cerca de una instalación militar, en la que ingresó como recluta. Su especial habilidad para la lucha cuerpo a cuerpo, la hizo ascender rápidamente hasta el número uno. Ahora, trabaja como agente secreto el torneo, pero está a punto de descubrir toda la verdad sobre su historia. La Patada Frontal, el Taladro cañón y el Nudillo Giratorio son sus armas más mortíferas.



THUNDER HAWK
Fecha de nacimiento: ***21/7/59***
Altura: ***2,30 m***
Peso: ***162 Kg***
Grupo Sanguíneo: **O**

Estamos en uno de esos terribles casos en que la venganza es el motor de todo. Nada parará a T.Hawk hasta que logre enfrentarse con Bison, el responsable de la pérdida de su hogar. Su enorme tamaño físico y su increíble potencia en la lucha libre americana son sus principales argumentos ante cualquier adversario. Los golpes que mejor domina tienen nombres tan impresionantes como el Halcón, el Golpe de Trueno o el Martillo Tormenta.



DEE JAY
Fecha de nacimiento: ***31/10/65***
Altura: ***1,83 m***
Peso: ***92 Kg***
Grupo Sanguíneo: **O**

Un maestro reconocido del Thai Boxing que une a sus habilidades en la lucha una desaforada pasión por la música. Con el tiempo, ha llegado a combinar ambos artes, creando un peculiar estilo basado en el ritmo musical, con el que pretende llegar al número uno en ambos campos. Hiperpuño, Maxfuera y la Patada Doble son los golpes más destacados de su personal colección de llaves, y su particular concepción del combate.

A estas alturas, es complicado sorprender a alguien hablando de «Street Fighter II». Que si el juego de lucha más famoso de la historia, que si un clásico, que si un mito... Pero los clásicos y los mitos tampoco se duermen en los laureles y vigilan sus puestos de honor. Por eso, hasta los que gozan de la aceptación mayoritaria del público tienden a dar más y más. Mejorar «Street Fighter II» era muy complicado, pero surgieron versiones que sacaron mayor rendimiento al juego. Lo único que ya quedaba por hacer era potenciarlo de manera salvaje, con más memoria, más luchadores, y un lavado de cara general.

- **CAPCOM**
- En preparación: **SNES**
- Disponible: **MEGA DRIVE**
- **ARCADE**

Y se ha hecho. El resultado tiene un nombre: «Super Street Fighter II». La versión Mega Drive ya está aquí, y la de Super Nintendo anda cociéndose en el horno. «Super Street Fighter II», sea para la versión que sea, es algo así como «Street Fighter II» elevado al cubo. Tiene todo lo que se podía encontrar en cualquiera de sus predecesores y aún más. Tiene mejores gráficos, más potencia en los golpes, nuevos modos de combate, más luchadores y, por si fuera poco, más memoria..., mucha más memoria..., muchísima más. Apenas cuarenta megas –sí, hemos dicho cuarenta (40)– de nada.

Ese es el punto que primero llama la atención en «Super Street Fighter II». Cuarenta megas, ahí es nada. Y, ¿eso se nota a simple vista? Pues mirando la caja, no, desde luego. Pero basta con el sencillo acto de introducir el cartucho en la consola –placentero acto, sí señor– para notar inmediatamente como esa burrada de megas no se han despilfarrado en absoluto. Miremos, simplemente, las escenas de introducción. Os sonarán tremendamente familiares porque son calcadas a las que se pueden ver en la recreativa. Esto, ¿qué quiere decir? ¿Acaso tenemos entre manos un cartucho que es idéntico que una recreativa? Pues seamos sinceros. Sí.

SUPERIORIDAD APLASTANTE

No sabemos si éste llegará a ser el «Street Fighter» definitivo, pero por ahí debe andar. Todas las modalidades de combate imaginables están reflejadas en un cartucho con el que da gloria jugar: torneo (Tournament), combate en grupo (Group Battle), desafíos (Time Challenge y Score Challenge)..., vamos, que el que no encuentre una pelea que le satisfaga es porque ni le gusta esto ni ha jugado nunca a «Street Fighter».

Pero, aparte de algunas opciones que era de esperar se renovasen, ¿qué más hay de nuevo? Pues casi todo. La velocidad de juego se ha aumentado considerablemente; los golpes son ahora más demoledores que nunca; los gráficos –tanto de personajes como de decorados– se han retocado ligeramente, pareciendo algo más trabajados y recargados– y, por supuesto, están los nuevos personajes: Dee Jay, Feilong, Cammy y T. Hawk. Cuatro nuevos herederos al trono del mejor luchador del mundo. El reto se presenta más apasionante y emocionante que nunca.

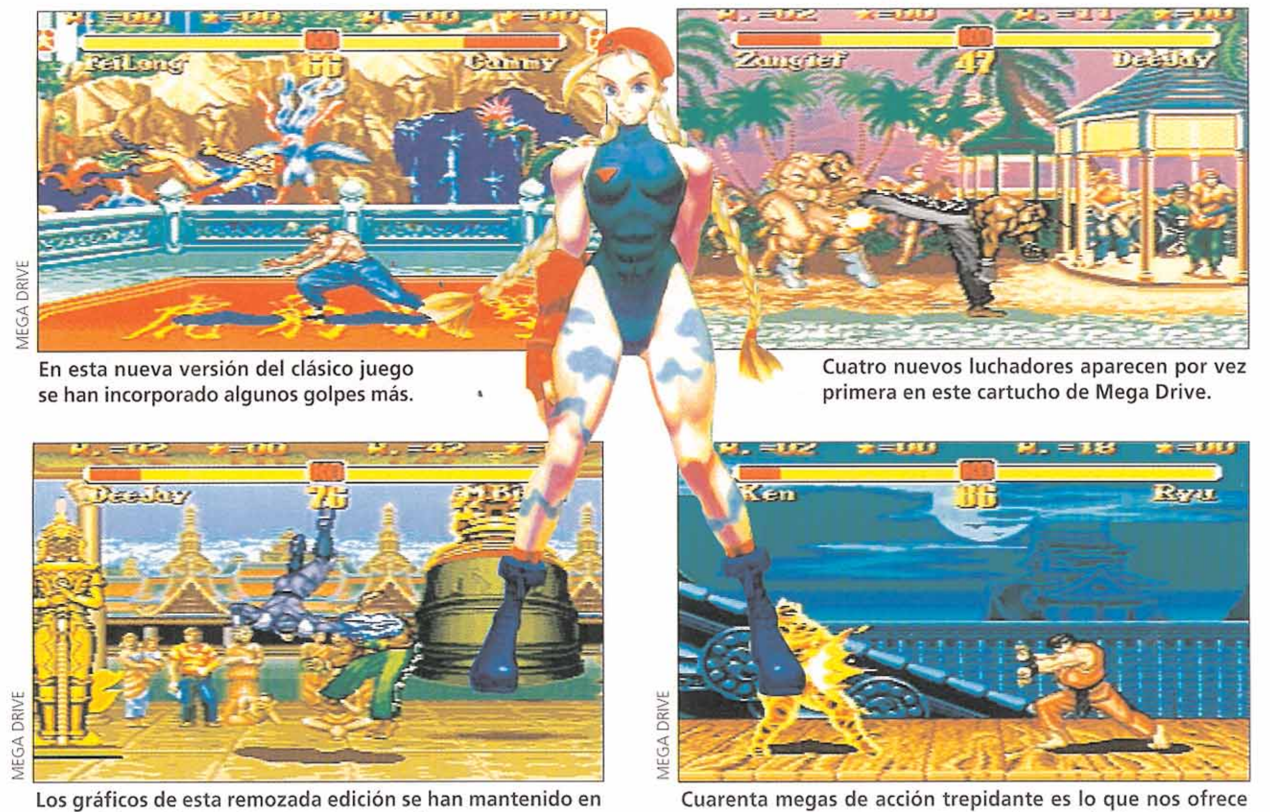
¿EL MEJOR JUEGO DE LUCHA DE LA HISTORIA?

Resulta difícil pensar que cualquier otro juego del género pueda llegar a hacer sombra a este «Super Street Fighter II», y es que Capcom no ha dejado detalle sin cuidar. Los cuarenta megas del cartucho, sin embargo, hacen pensar que no todo está dicho, ni mucho menos, sobre lo que pueden dar de sí máquinas como Mega Drive, en el presente caso, o Super Nintendo –esperándose para Noviembre su versión del juego–. Cada vez más memoria, cada vez juegos más espectaculares...

¿Cuánto durará el reinado de «Super Street Fighter II»? Eso es algo que nunca se puede saber.

F.D.L.

La razón de la fuerza



En esta nueva versión del clásico juego se han incorporado algunos golpes más.

Cuatro nuevos luchadores aparecen por vez primera en este cartucho de Mega Drive.

Los gráficos de esta remozada edición se han mantenido en el nivel de calidad habitual de la conocida saga.

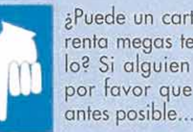
Cuarenta megas de acción trepidante es lo que nos ofrece este «Super Street Fighter II» para la consola de Sega.



ORIGINALIDAD	35
GRÁFICOS	92
ADICCIÓN	92
SONIDO	89
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	92




Todo, absolutamente todo. No hemos podido encontrar ningún fallo, al menos grave. Con todo, reconocemos nuestra debilidad por este juego.



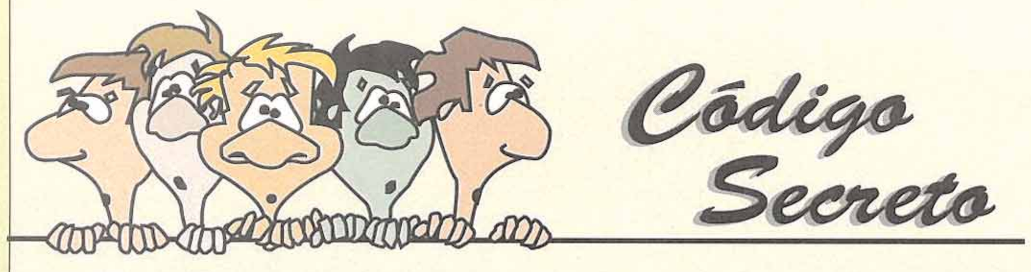
¿Puede un cartucho de cuarenta megas tener algo malo? Si alguien lo descubre, por favor que nos avise lo antes posible...

CHUCK ROCK II — AMIGA

```
REM T.V.
DIM C%(100):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6004
FOR I=0 TO 99:READ
V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>48330664& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA!!":END
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(87)=V
INPUT "INMUNIDAD (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(90)=V+6
INPUT "NIVEL INICIAL (1-24) ";V:IF (V>0) AND (V<25)
THEN C%(97)=V-1
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'CHUCK ROCK II (DISK 1)'
EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR (C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,62,216E,2E,2,66F0,30BC,4E75,
41FA,44,43F9,7,FE00,2D49,2E
DATA 303C,6E,12D8,51C8,FFFC,41EE,22,7017,4281,D258,
51C8,FFFC,4641,3081,839,4
DATA BF,E001,66F6,4BFA,6,4EAE,FFE2,41F9,0,2,4E70,
4ED0,41FA,12,216E,FE3A,6
DATA 2D48,FE3A,4EF9,0,0,2F29,28,4EB9,0,0,8AF,0,3,
205F,C90,444F,5300,660C
DATA 487A,C,215F,78,4EE8,C,4E75,487A,12,21DF,2C,
50F9,7,6328,4EF9,7,0,4BE8
DATA 7000,1B7C,4A,659E,3B7C,50ED,2E44,1B7C,4A,
2E4A,317C,0,142,4ED0
```

CORRIDOR 7 — PC

```
20 '***** POR J. S. F. SEVILLA 1994 *****
30 DIM D% (500):LINEAS = 10:CLS
40 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
60 D%(P) = VAL ("&h"+MID$ (A$,Y,2)):SUM = SUM+ D%
(P):NEXT Y,T
70 IF SUM <> 21371 THEN PRINT "Error en DATAS":END
80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL
CARGADOR EN EL DISCO"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R",#1,"coscar.com",1
110 FIELD#1,1 AS A$
120 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
130 PRINT "Creado el fichero COSCAR.COM. Cárgalo antes
del OSCAR para jugar con vidas y energía infinitas."
140 DATA "E99F00558BEC1E8E5E0450B89090813EEB2AFF0E752D"
150 DATA "A3EB2AA3ED2AA34731A34931A3943EA3963EA30966A3"
160 DATA "0B66A3241AA3261AA39C7AA39E7AA38B7BA38D7BEB33"
170 DATA "90813E062BFF0E752AA3062BA3082BA36231A36431A3"
180 DATA "AE3FA3B03FA3F066A3F266A3DB1AA3DD1AA37D7BA37F"
190 DATA "7BA36C7CA36E7C581F5DEA0000000053616C75646F73"
200 DATA "206120444F4E20414C464F4E534F2E0A0D4361726761"
210 DATA "204F534341522E24FAB800008ED88B1E84008B0E8600"
220 DATA "B80301A384008C0E86000E1F891E7901890E7B01FBB4"
230 DATA "09BA7D01CD21BA7D01CD270000000000000000000000"
```



MAD TV (AMIGA, PC)



Estábamos en la redacción, tan tranquilos, tomándonos unas cañitas, y nos pusieron en las manos una carta de Zaragoza, en la que J.L. Villarig se confesaba como un adicto a «Mad TV», juego cascaneuronas donde los haya, estropeándonos nuestro merecido rato de ocio (es broma). En su misiva, J.L. nos mostraba la retorcida, pero genial, manera de forrarnos en el juego. Ahí va.

En cualquier momento de la partida iremos al alquiler de películas. Una vez allí, moviendo el puntero hasta la esquina inferior derecha del maletín, aparecerá un cartel como si tuviéramos una película, por valor de 555.000 dólares, sin título. Pulsando justo ahí, aparecerá la película "fantasma" –si no teníamos ninguna, lo hará por arte de magia; si ya se encontraban algunas en nuestras garras, será una de esas la que aparezca–. Y ahora, si devolvemos esa película al encargado, ¿qué ocurrirá? ¡Exacto! Dinerito en nuestro bolsillo. Esto se puede hacer todas las veces que se quiera, y sin salir del alquiler. Eso sí, las cantidades pueden variar a lo largo de la partida.

Pero existe un riesgo. Cuando hayamos hecho esto y queramos coger una película, desaparecerá al meterla en el maletín. Tal hecho sucederá el mismo número de veces que hayamos puesto en marcha el truco, para después volver todo a la normalidad. De todos modos, contamos con la ventaja de que las producciones propias y las novedades que se encargan no desaparecen. Una advertencia final para los usuarios de Amiga. Hay que tener cuidado al poner el puntero en la esquina ya que, según comenta J.L., a veces puede desaparecer, teniendo que resetear y empezar de nuevo la partida.

ESPECIAL APOGEE/ID SOFTWARE (PC)

¡Atención amantes de las masacres y la hemoglobina! ¡Estáis de enhorabuena! Aquí tenéis tres trucos para otros tantos juegos Apogee/ID, y para que disfrutéis como enanos salvajes...

1. WOLFENSTEIN 3D Y WOLFENSTEIN II



The Nonameds vuelven a la carga, tras meterse entre pecho y espalda una de las excelentes paellas de su tierra valenciana para reponer fuerzas. Tras el repaso que dieron al «Doom», ahora se van a los orígenes del asunto con «Wolfenstein», y su segunda entrega. Pues el truco en cuestión consiste en algo tan simple, pero tan efectivo como, una vez comenzada una partida, pulsar simultáneamente las teclas M, I y L. O sea, MIL. Los resultados serán alucinantes: el arma más atómica imaginable aparecerá en nuestras manos, estaremos hasta arriba de munición, la energía nos rebosará por todos los poros de la piel y en nuestro bolsillo tendremos las dos llaves que hacen falta en el juego. Pero, eso sí, no todo es de color de rosa. Cada vez que usemos el truco la puntuación bajará a cero y nuestras vidas no aumentarán.

2. RAPTOR. CALL OF THE SHADOWS



Por un imperdonable error, unos trucos que nos remitió Oscar Moratinos (alias OSMO Soft), de Madrid, para el mejor matamarcianos de PC –lo dice él–, se nos traspapelaron y no aparecieron cuando debían. Como nunca es tarde si la dicha es buena, os los diremos ahora.

Esto, más que un truco para obtener ventajas, sirve para que los masocas se lo pasen como bestias. Si cambiamos la fecha del ordenador, con el comando DATE, e introducimos como día actual 16-05-94, comprobaremos cómo durante el juego se escuchan unos extraños efectos sonoros, al tiempo que unos bichos muy quisquillosos se dedican a dispararnos. Semejante hecho podrá parecer una vacilada..., pero funciona.

3. DOOM



Aquí llega de nuevo OSMO Soft con más trucos. Supongamos que hemos comenzado una partida de «Doom». Supongamos que en uno de los escasos momentos en que no nos atacan tecleamos, una a una, las letras que componen la palabreja IDBEHOLD. Supongamos que en la parte superior de la pantalla aparece un pequeño menú. Y por suponer, supongamos que pulsamos la tecla correspondiente a la primera letra de una de las palabras que estamos viendo. Por ejemplo, Infinite Armour, pues pulsamos la I. Lo siguiente ya no es un suponer, sino un hecho constatable. Y encima, podemos hacerlo todas las veces que queramos, hasta obtener todo lo que se nos ofrece.

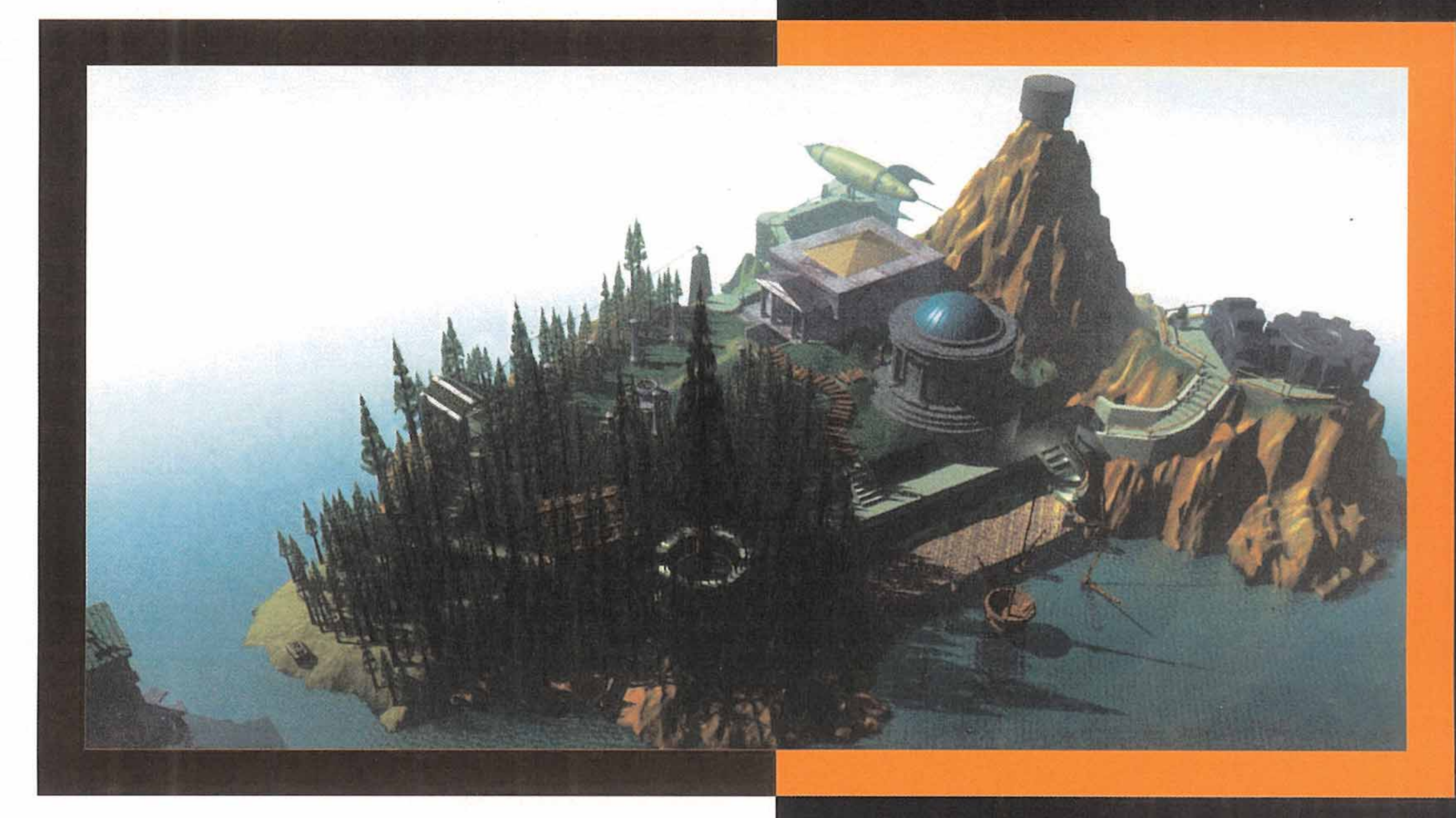
FE DE ERRATAS

Hemos descubierto que el redactor chusquero ataca de nuevo, y que los duendes no son los responsables de los errores que aparecen en esta sección, sino él, el maldito redactor coletas, al que la competencia ha sobornado con un chupa-chups de bellota. El muy canalla cambió en el truco de «Ultima VII» la instrucción para ejecutar el juego, que correctamente debía ser ULTIMA7 ACBD* (donde * era el carácter en blanco que..., bueno, ya lo sabéis), por ULTIMA VII ACBD*. Mil perdones a los desesperados usuarios que nos llamaron –comprensiblemente mosqueados– diciendo que por más que insistían el truco no les funcionaba. Entonamos el mea culpa e intentaremos acabar de una vez por todas con estos lamentables incidentes (¡Rápido, capturad al coletas, que se escapa...!).

MYST

Myst es el nombre de un más que extraño libro que detalla a la perfección un complejo mundo situado en una isla. No hay manera de saber quién lo ha escrito ni cuando.

Al final de este volumen observamos una atrayente imagen que nos invita a tocarla. Como por arte de magia nos vemos transportados a un fantástico mundo.



LAS BRUMAS DEL TIEMPO



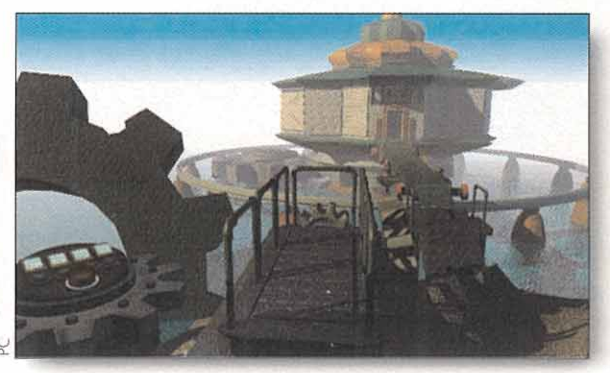
Nuestro comienzo en la isla está envuelto de un halo de misterio. No sabemos cómo hemos llegado ni lo qué hacer.



Los primeros pasos por Myst, reconociendo el terreno nos ayudarán a familiarizarnos con las extrañas construcciones.



Por lo general, dar con la clave adecuada para activar los mecanismos de la isla no será tarea fácil.

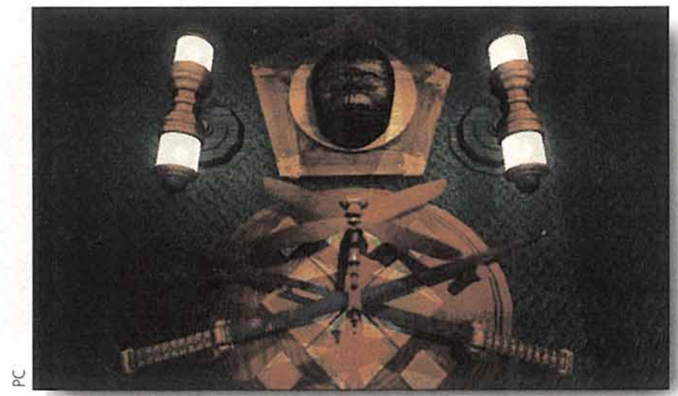


A medida que vayamos superando los primeros obstáculos, la dificultad se incrementará considerablemente.

Lo que a continuación paso a describiros es un extraño suceso que todavía hoy no sé si viví o soñé. El caso es que es demasiado importante como para dejar que se pudra en mi cabeza. Lo mejor es difundirlo a los cuatro vientos, para que éstos despejen completamente las brumas del tiempo que puedan apoderarse de las mentes de aventureros que, como yo, decidan adentrarse en la niebla... Esta es mi historia, que empezó con...

Con un fondo de música de suspense se me informa de que ha llegado a mi poder un libro extraño denominado Myst, que describe detalladamente un mundo extraño en torno a una isla. No hay manera de saber quién lo escribió ni en qué época. Al final del libro veo una imagen. Pongo la mano sobre ella y me veo transportado hasta el interior del libro. ¡Estos son viajes rápidos!


La búsqueda de las páginas arrancadas de los libros no es tarea sencilla, y puede llevarnos a lugares aparentemente sin salida.


No todo «Myst» está lleno de pistas. Hay que encontrar las justas en los lugares adecuados y no dejarse confundir.


Uno de los primeros sitios que tendremos que visitar. Una curiosa combinación nos dará la "chispa" necesaria.

EL INICIO

De entrada me encuentro en un muelle junto a un barco de vela parcialmente hundido. Hacia el Norte se ven edificios, hacia el Este un bosque y hacia el Oeste unas escaleras. Decido ir hacia los edificios y por el camino encuentro una nota en la que un tal Atrus le dice a una tal Catherine (al parecer su mujer) que ha ocurrido una tragedia que le obliga a salir inesperadamente y que le ha dejado un mensaje en la cámara junto al muelle. La clave para acceder al mismo es el número de interruptores de señalamiento que hay en la isla. Se impone dar una vuelta por la misma y contarlos pero, ¿qué forma tiene un interruptor de señalamiento?

Decido ir a la cámara junto al muelle cuya puerta se abre con solo hacer clic en la puerta con el cursor. Tras bajar unas escaleras llego a una cámara con un aparato que tiene el improbable nombre de Imaginador Dimensional. Apretando el botón de abajo muestra lo que parece un jacuzzi pero junto a la puerta veo un panel con una nota pegada. ¡Ajá! Interruptores de señalamiento es la clave 18. Una vez visto cómo son hago una pequeña excursión por la isla y los cuento. En total son 8. Introduzco la clave y aparece un señor que debe ser Atrus diciendo que alguien ha quemado la biblioteca y que tiene que haber sido uno de sus dos hijos (Sirrus y Achenar), sospechando principalmente de Achenar. Si bien no me apasiona inmiscuirme en asuntos familiares, tengo que investigar a fondo, entre otras cosas para poder salir de aquí.

LA BIBLIOTECA

La siguiente parada es en la biblioteca. Aparte de algunos libros quemados, hay otros que explican cosas acerca de los diversos mundos que componen Myst. Recordando técnicas ya olvidadas (de cuando el mapeo automático y los blocs de notas incorporados eran algo desconocido) cojo papel y lápiz y me pongo a anotar lo que me parece más importante. Por otra parte, me llama la atención un mapa de la isla con unas marcas en blanco que al parecer coinciden con algunos de los edificios que he visto. Sin embargo, no están todos los que son. ¿Y si tocara los interruptores de señalamiento? Decido recorrer de nuevo la isla conectando todos los interruptores que vea (decido que un interruptor está conectado cuando la palanca está hacia arriba y desconectado cuando la palanca está hacia abajo).

Ahora salen en el mapa todos los edificios y cuando presiono con el puntero sobre la marca de la torre, una línea blanca que sale de la misma va girando por el mapa, volviéndose roja cuando intersecciona con alguno de los edificios. A la vez se oye un ruido como de alguna estructura moviéndose. Tocando uno de los cuadros de la biblioteca se abre un pasaje secreto que lleva a un ascensor. Una vez en la torre compruebo que hay dos escaleras, desde lo alto de una de las cuales se ve (por una tronera) un edificio de la isla y desde la otra (en una placa en la pared) una clave. También veo dos libros parecidos al que me trajo hasta aquí, uno rojo y otro azul, a los que se le han arrancado diversas páginas, cada uno con una imagen medio borrosa y un mensaje entrecortado. Si pudiera encontrar las páginas arrancadas ...

Está claro que cada uno de los edificios contiene una forma de viajar a uno de los mundos (edades) de Myst. Tan solo hay que buscar la clave que permite activar cada portal.

LA EDAD SELENITA

A) Cómo llegar: para empezar decido seleccionar la nave espacial en el mapa, comprobando (en la torre) que la clave es 59 voltios. Me voy hacia la nave pero no consigo abrir la puerta. Observo que hay un tendido eléctrico que llega hasta allí y lo sigo hasta una subestación eléctrica. Bajando hasta la sala de control veo una serie de botones. Apretando unos y otros observo que la energía obtenida es diferente con cada combinación de botones e intento ajustarla a los 59 voltios que me indicaba la clave. No es fácil porque si te pasas salta o el interruptor que hay junto a la subestación o el que hay junto a la nave. Al final consigo determinar que se trata del primer y tercer botón de la columna de la izquierda y del tercero y el cuarto de la columna de la derecha.

Ahora puedo abrir la nave, que tiene un teclado como de piano en la parte de atrás y unos reostatos en la parte de delante. En el libro que hablaba de la edad selenita había un diagrama de unas teclas de un piano por lo que supongo que tengo que tocar las notas correspondientes en el teclado y ajustar los reostatos del otro lado para que den las mismas notas. Tras ímprobos esfuerzos consigo arrancar la nave y llegar a la edad selenita.

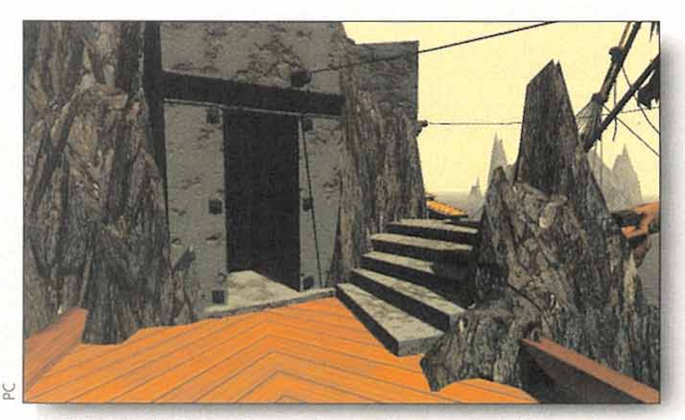
En el libro que hablaba de la edad selenita había un diagrama de unas teclas de un piano, por lo que supongo que tengo que tocar las notas correspondientes en el teclado.

B) Qué hacer allí: lo primero que veo parece un ascensor, pero no hay manera de abrirlo. Lo que sí se deja manipular es una serie de antenas transmisoras, en cada una de las cuales se escucha un tipo de sonido diferente (agua, volcán, reloj, tonos y viento) y una estación receptora. Hay un botón rojo en cada antena que activa un micrófono, el cual transmite el sonido a la estación receptora. En cada una se encienden símbolos diferentes, que anoto cuidadosamente. Tras activar las cinco antenas, atravieso el túnel de viento hasta la estación receptora. Aquí apunto cada cámara hacia una antena (agua: 153'4, volcán: 130'3, reloj: 55'6, tonos: 15'0 y viento 212'2) y luego aprieto el botón marcado S y oigo los mismos sonidos en una secuencia (tonos, agua, viento, volcán, reloj) que espero me permita abrir el ascensor. En uno de los viajes de un lado para otro veo una página roja y la cojo. Luego me encuentro una página azul y al cogerla desaparece la roja. Vuelvo a donde encontré la roja y vuelve a estar allí, por lo que deduzco que sólo puedo llevarme una a la vez. Una vez abierto el ascensor, me lleva hasta un laberinto donde me espera un divertido vehículo manejado, como todo aquí, por sonidos (N= campanilla, S= trino, E= freno de aire, O= campana y las combinaciones de dos de ellas sirven para las direcciones intermedias). Tras montones de pruebas descubro que la combinación correcta de direcciones es N, O, N, E, E, S, S, O, SO, O, NO, EN, N, SE. Llego al final de un túnel y encuentro un libro que me transporta de vuelta a la biblioteca de Myst donde coloco la página roja en su libro correspondiente y recibo un mensaje. Repito la operación con la página azul y me dispongo a explorar el segundo de los mundos.

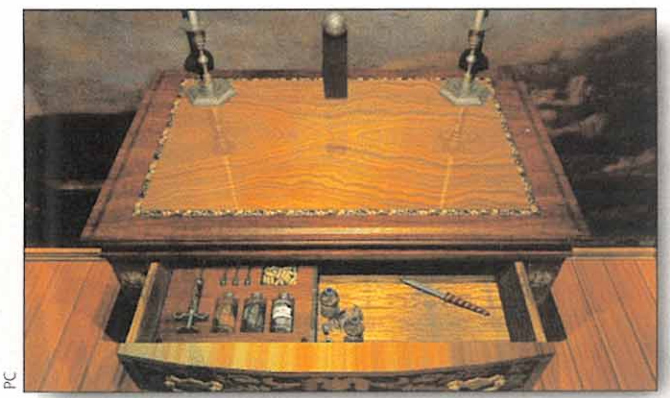
LA EDAD DEL BARCO DE PIEDRA

A) Cómo llegar: seleccionando el barco, la clave de la torre me indica tres fechas que adivino debo buscar en el planetario. Una vez dentro introduzco las fechas en la máquina y ésta marca unas constelaciones parecidas a lo indicado en el libro correspondiente de la biblioteca (hoja, serpiente, insecto). Flanqueando el paseo que hay frente a la biblioteca y por tanto la fuente con el modelo del barco hundido hay una serie de pilares con símbolos grabados. Apretando los tres símbolos el modelo del barco asciende y el de verdad del muelle hace lo propio. Dentro del barco hay un libro que me lleva hasta la edad correspondiente.

B) Qué hacer allí: me encuentro con que todos los sitios a visitar están inundados, pero en la cofa hay tres botones. Aprieto el de la derecha y se oye el sonido de una bomba de achique. Tras un examen rápido veo que el faro se ha vaciado. Un candado me impide subir al piso de arriba, si bien hay una llave enca-

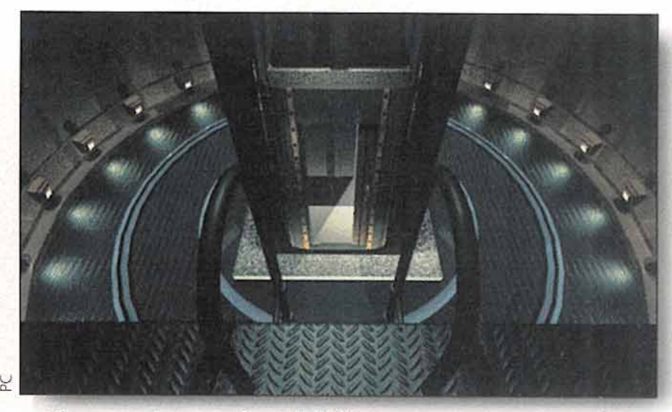

La Edad de Piedra no fue una buena época para vivir. Pero hasta allí tendremos que viajar para desfacer un par de entuertos.


No es momento de echarse a dormir, aunque la situación invite a ello. El tiempo es nuestro aliado más valioso. Nuestro único aliado.


La solución a cualquier problema puede esconderse en el fondo de un cajón. Revisad bien todos los muebles.


La manera de reflotar el barco hundido es más sencilla de lo que parece. Pero hay que descubrirla.


Tener tanta agua y no aprovecharla sería un auténtico crimen. Sólo hay que pulsar el botón adecuado para dar con la clave.


El acceso a la torre, desde la biblioteca, nos proporcionará los instrumentos principales en nuestra tarea.

denada al suelo y, escaleras abajo, un cofre. Una vez drenada el agua del cofre (mediante el grifo) aprieto el botón de achique del centro de la cofa, con lo que a la vez se vacían de agua los túneles y el cofre del faro flota hasta llegar al nivel de la llave. Dentro hay otra llave, que abre el candado que me impedía acceder a la parte superior del faro. Allí hay unas baterías y un generador de manubrio. Al accionar el manubrio se cargan las baterías y se iluminan (un rato) los túneles.

Allí encuentro otras dos páginas (roja y azul, para variar) pero para salir de aquí lo veo un poco difícil. Subiendo al mirador del telescopio veo (si las baterías están cargadas) una luz a 135 º. Recorriendo los túneles encuentro un pasadizo secreto que lleva a un compás gigante. Pulso el botón que corresponde a los 135 º (contando en sentido horario desde la parte superior, el 12º). Volviendo a la cofa aprieto el botón de la izquierda y se vacía la cámara de popa del barco. Gracias a la movida del compás tengo luz para encontrar el libro que me lleva de vuelta a Myst. Repito la operación con la otra página y anoto cuidadosamente lo que ponía en la media página que también encuentro y que no merece la pena llevarme.

LA EDAD MECÁNICA

A) Cómo llegar: selecciono las ruedas dentadas en el mapa y la clave es una hora (las 2:40) y unos números (2, 2, 1). La hora la selecciono en la torre del reloj moviendo las agujas con las ruedas que hay enfrente (contra toda lógica, la rueda grande hace moverse el minutero y la pequeña la aguja de las horas). Una vez seleccionada la hora pulso el botón y aparece un camino hasta la torre. Dentro hay un puzzle mecánico. Hay que hacer que los números que aparecen en el engranaje coincidan con la clave, bajando y soltando las palancas que hay a izquierda y derecha. La palanca de la derecha hace girar la rueda de arriba y la de enmedio y la palanca de la derecha la de abajo y la de enmedio (también). Si se pulsa una palanca y se mantiene pulsada, la rueda de arriba o la de abajo van girando pero la de enmedio sólo gira una vez. Para acabarlo de complicar, hay un número de intentos limitado, tras el cual hay que volver a empezar. Una vez conseguido, se abre una entrada en las ruedas dentadas gigantes que hay junto al muelle y allí encuentro otro libro, que me lleva a la edad mecánica.

B) Qué hacer allí: me encuentro con una plataforma de metal que (para variar) requiere una combinación de símbolos en el panel de activación para acceder. ¡A buscarlos! El centro de esta isla es una fortaleza mecánica que puede girar sobre su eje y para llegar a las demás islas (algunas simplemente ya no existen) hay que hacerla girar mediante los controles que hay en su interior. Por suerte, en la habitación de Achenar hay un simulador que permite practicar hasta coger el tranquillo (desbloquear con la palanca izquierda y hacer girar con la derecha). Entre las habitaciones de los dos hermanos hay un pasillo. Apretando el botón rojo baja una escalera que lleva al panel de control del elevador. Con la manecilla se alinean los círculos hasta que cambien a color rojo, lo que significa que hay una abertura.

Una vez en Dunny, nos podemos encontrar en persona con Sirrus y con Achenar, pero en realidad lo que necesitamos para resolver el misterio es acceder a la bóveda.

Vuelvo arriba y hago subir la escalera. Después entro en el ascensor y aprieto el botón de subir. Cuando se abre la puerta, aprieto el botón de enmedio y salgo. Mediante los controles que aparecen sobre la caja del ascensor puedo hacer girar la fortaleza, por lo que repito la operación hasta explorar todas las islas en busca de pistas que me permitan volver a Myst, así como páginas rojas y azules. ¡Ay! ¡Que me olvido de daros las claves! Los dibujitos son, por este orden: 1)una especie de arandela a la que le falta la parte de abajo; 2) dos triángulos, el de la izquierda con la punta hacia abajo y el de la derecha con la punta hacia arriba, que flanquean a un rectángulo vertical; c) un círculo pequeño sobre tres triángulos también pequeños; 4) un semicírculo en forma de "C".

LA EDAD DE LA MADERA CANALIZADORA

A) Cómo llegar: una vez seleccionada la cabaña en el mapa, anoto la clave de la torre (724) y me voy a la cabaña. La clave corresponde a la combinación de una caja fuerte que contiene cerillas, con las que encender una estufa (hay que hacer clic dos veces en la caja de cerillas, una para coger una cerilla y otra para encenderla).

Apretando en el centro de la rueda aumenta la potencia de la estufa (color verde) y oigo lo que parece un ascensor. Cuando dejo de oírlo giro la rueda al revés (color rojo) hasta que se apaga el fuego (se vuelve a oír el ascensor). Salgo rápidamente de la cabaña y voy hacia la derecha de la misma, entre los dos árboles grandes, donde me encuentro la plataforma del ascensor que baja. Subo a la misma cuando llega a ras de suelo y me dejo llevar hasta el final del recorrido donde encuentro el ya inevitable libro que me lleva a la edad de la madera canalizadora.

B) Qué hacer allí: la tarea a realizar en esta edad es canalizar agua para que active diversos artefactos de la isla. Para empezar, entro en el molino y voy hasta el depósito de agua. Abro el grifo girando en sentido antihorario (como todos los grifos...) y salgo en dirección a los árboles. Se empieza a oír el agua fluyendo. En la primera bifurcación hay un mecanismo para controlar el flujo del agua (los puntos amarillos indican la dirección). Dirijo el agua hacia el ascensor de la derecha. Entro en él, cierro la puerta y subo al primer piso. Una vez arriba encuentro un interruptor que abre la puerta que da a una escalera de madera. Ya no necesito el ascensor por lo que vuelvo a la bifurcación y desvío el agua hacia el ascensor que hay en lo alto de las escaleras, que me lleva al segundo piso. Allí recojo una de las páginas de colores (luego buscaré la otra) y leo media página con anotaciones de interés. Ahora desvío el agua hasta el motor de la izquierda que activa un puente de agua. Una vez cruzado voy hacia la derecha y veo otro ascensor pero falta una sección de tubería. Girando la manivela se extiende la tubería. Canalizo agua hasta allí para dar potencia al ascensor y ¡cómo no! me encuentro un libro que me lleva de vuelta a Myst.

DUNNY

Una vez recogidas suficientes páginas rojas o azules y colocadas en su libro respectivo, el mensaje se vuelve comprensible, proporcionando la clave para acceder a la bóveda de Myst. La clave son una serie de cuadrados en el panel de dentro de la bóveda (En uno de los libros de la biblioteca hay dos dibujos muy parecidos). Desde allí se accede a la última de las edades, Dunny.

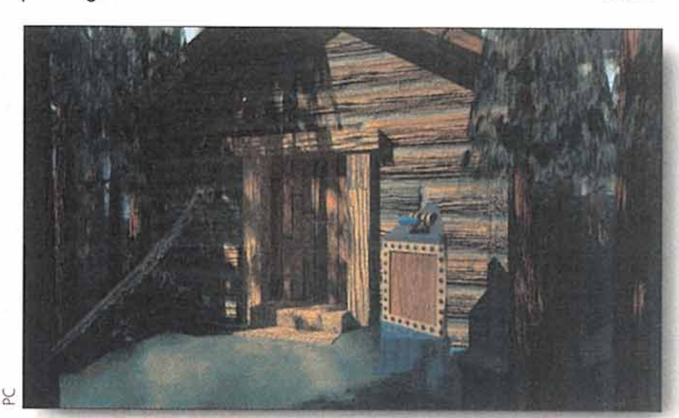
Una vez en Dunny nos podemos encontrar en persona con Sirrus y con Achenar, pero en realidad lo que necesitamos para resolver el misterio es acceder a la bóveda de Dunny. Para ello hay que conectar todos los interruptores de señalamiento de la isla para luego ir al muelle y desconectar el de allí. Evidentemente, la bóveda está cerrada con llave, pero tanto Sirrus como Achenar tienen una. Sólo hay que convencerles (o sobornarles) de que nos la den, dándoles páginas rojas o azules.

Y ya no os explico más, que si no no tiene gracia. Si con lo que os he dicho hasta ahora no conseguís llegar hasta el final, ¡dedicaos a la cría del cangrejo colorao!

J.Z.R.


Sí, hay que tener mucha vista. Pero también la precisión es necesaria para poner el ojo en el sitio adecuado.


El camino siempre es de ida y vuelta en todas las edades de Myst. Procurad, por tanto, tener localizada la entrada en cada una.


La madera. ¿No os habíais dado cuenta de que todo en Myst está rodeado de madera? Ya sabéis el camino hacia una edad.



¡Aventureros!, ¡aventureros! Una advertencia. Leer estas páginas significa entrar en una tierra de misterios y peligrosos sortilegios. Si vuestra imaginación no está preparada, no las leáis. Por fin hemos tenido acceso a esta epopeya que data del amanecer de los tiempos. Podréis conocer la gran ilíada de Zanthia, que salvó al majestuoso reino de Kyrandia de una destrucción segura. Por fin se ha podido traducir a nuestro idioma el manuscrito encontrado por el arqueólogo E.W. Spencer. Zanthia, es pues, la verdadera autora de este relato.

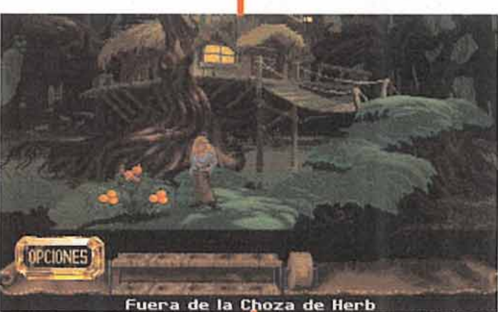


Dentro de la choza de Herb



Manantiales Calientes de Sulfuro

Nadie parecía saber cómo resolver el grave problema que sufría Kyrandia: todo desaparecía a gran velocidad.



Fuera de la Choza de Herb

Laguna



Pantano de arenas movedizas



Pantano Oscuro



Ferry



Arbol Nudoso



Montón de Algas

UNA ODISEA FEMENINA

Mi nombre es Zanthia y soy la alquimista real de Kyrandia. Tengo ya 107 años y temo que ni mis vastos conocimientos de la magia me van a salvar del destino eterno del hombre: la muerte. Pero antes de convertirme en polvo místico, quiero dejar constancia escrita de mi gran travesía, la salvación de mi amada Kyrandia. Para las generaciones venideras, explicaré que Kyrandia era el más poderoso y próspero reino durante la Edad Verde. Esta edad comenzó después del hundimiento de la gran Atlantis y terminará, según los augures, dentro de quinientos años, cuando empiece la Edad Hybórea. Ruego ahora a la diosa Yanshé que me permita escribir mi relato sin que me tiemble la mano...

Esta historia empezó cuando todo comenzó a acabar, pues Kyrandia estaba desapareciendo. Yo era entonces la más joven mujer que había ingresado en la Real Orden de los Místicos y tanto el gran maestro como todos nosotros, no pudimos encontrar en los libros la solución. Entonces apareció la Mano, El señor Mano, que era un experto en temas referentes a maldiciones, para dar la solución: alguien, léase yo misma, debía recuperar el ancla mágica del centro del mundo.

CAPÍTULO PRIMERO: LAS TIERRAS PANTANOSAS

¡Te apoyamos..., moralmente, claro!, esas fueron las últimas palabras que escuché antes de partir desde la capital de Kyrandia hacia mi dulce hogar, mi pequeño laboratorio, allá en las tierras pantanosas.

Aún recuerdo la horrible visión que presencié al entrar en mi laboratorio. ¡Me habían robado mi adorado libro de hechizos y mi mágico caldero! No me cabía la menor duda que mi primera misión iba a consistir en recuperar lo que me había robado. Por si acaso, inspeccioné a fondo mi laboratorio, y pude encontrar un frasco vacío en el último estante de la librería, otro frasco lleno de agua debajo de una alfombra y al fondo pude recoger un racimo de arándanos.

Una vez me puse la vestimenta adecuada, salí al exterior, me hice con un racimo más de arándanos y caminé hacia el norte procurando pasar lo más alejada posible de la ciénaga...

Llegué al pequeño embarcadero, en donde recogí una seta venenosa, siempre pensando que me podría servir para alguna de mis magistrales pociones. Mientras caminaba por los senderos podía ver como desaparecían árboles y piedras por doquier. ¡Tenía que darme prisa!

Desde el embarcadero llegué a un sendero habitado por una enorme planta carnívora. Como soy valiente, pero no tonta, retrocedí y me topé con un tronco de árbol hueco en cuyo interior estaba mi mi libro de hechizos. Como la planta ya empezaba a babear de tanto verme, me alejé de allí corriendo hacia el norte. El sendero se estrechó y vi uno de esos extraños árboles vivos, que crecían tanto que sus ramas terminaban doblándose sobre sí mismas. Recordé que la corteza de estos árboles se utilizaba en numerosos hechizos y corté un trozo, aunque al árbol poco le importó pues de inmediato regeneró la rama arrancada. Un olor tan fuerte que me hizo llorar inundó mi bella nariz. Pronto encontré la fuente de tan desagradable hedor, una cebolla, que igualmente arranqué como posible ingrediente de pócimas.

Siguiendo hacia el norte llegué al puerto en donde ya pude averiguar que las apariencias no engañan; el gordo y horrible barquero no estaba dispuesto ha hacerme el favor de llevarme gratis hasta el valle de la niebla de la mañana, sólo el oro le haría cambiar de opinión. No me quedaba más remedio que encontrar el gran imán alquimista, que me permitiría transformar cualquier cosa metálica en oro. Seguí caminando hacia el este y llegué a un puente sobre el río en el que dos

THE HAND OF FATE

pescadores intentaban pescar algo. Crucé el puente y llegué hasta la entrada de la caverna donde, tras charlar con Marko y la Mano, recogí otra cebolla. Entré en la cueva pero un ratón grande e impertinente me impidió el paso. De pronto, se me ocurrió la solución: el hechizo poción serpiente del pantano. Sin duda ese ratón no podría soportar tan horrenda visión... En la última página del libro mágico encontré la fórmula para obtener la poción: una rama nudosa de árbol creciente, que ya tenía. Se necesitaba además unos huevos podridos de mal olor, una cebolla, lágrimas de reptil y un taburete.

Pero antes de empezar a buscar los ingredientes, tenía que encontrar el indispensable caldero. Caminé hasta el ferry, y desde allí decidí explorar hacia el oeste. Así llegué hasta una encrucijada . Por simple instinto, seguí rumbo hacia donde el sol se oculta, y estuve a punto de caer en las arenas movedizas. Por suerte, vi a tiempo la esquelética mano que sobresalía... Sin pensármelo dos veces, empujé con todas mis fuerzas un árbol semicortado que estaba justo al borde de una trampa mortal y aunque en un principio no cedió, un puntapié producto de mi mala uva hizo que el pobre árbol por fin cayera. Mientras cruzaba, recogí una extraña llave con una empuñadura calavérica que sostenía la atractiva mano del esqueleto. El camino terminó en una ciénaga de la que salió con ánimos no muy amistosos un cocodrilo. Se detuvo en la orilla y mientras buscaba un sitio por donde escapar vi otro árbol hueco, en el que encontré mi deseado caldero.

Cuando ya me marchaba, se me ocurrió que para la pócima bien podrían servirme unas lágrimas de cocodrilo. Agarré una de las dos cebollas que llevaba en mi saco y la tiré sobre el cocodrilo, mientras me tapaba la nariz. El desdichado animal no pudo hacer lo mismo y sus rugidos se convirtieron en un lloriqueo. Sus lágrimas formaron un charco y antes de ser absorbidas por la tierra las recogí en uno de los frascos vacíos. Hacia el norte encontré el último ingrediente, al fondo de los estanques de aguas sulfurosas cogí unas piedras que olían aún peor que unos huevos podridos. Encaminé mis elegantes pies hacia la encrucijada, y desde allí me dirigí hacia el norte para llegar a la casa del mejor comerciante de la zona, el bonachón sapo Herbs.

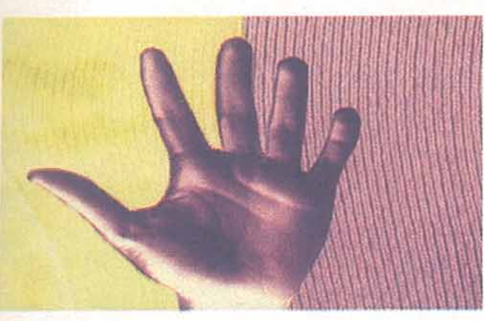
En la entrada de su morada vi un arbusto de granos de fuego y se me ocurrió que, y dado que seguramente el interior de la caverna estaría a oscuras, uno de sus frutos podría servirme de antorcha. Me apresté a arrancar uno, pero quemaba. Solucioné el problema vaciando sobre el grano más alto el frasco de agua. Nada más entrar en la tienda de Herbs y siempre pidiéndole permiso, cogí un frasco vacío de su mesa y un saco de comida para plantas. Allí mismo me dispuse a hacer la poción, pues quería impresionar a Herbs. Dado que cualquier tipo de agua servía, recogí una poca en el pantano más próximo. Para calentarla, puse el frasco que la contenía sobre la vela de la mesa de Herbs. Una vez caliente, la eché en el caldero y repetí la operación con la cebolla, la rama nudosa, la roca de sulfuro y un taburete que había en la tienda de Herbs , se creó la poción. La recogí del caldero con uno de los frascos vacíos. Corrí hacia la entrada de la caverna y cuando el ratón dio un brinco, y antes de que pudiera articular palabra alguna le tiré la poción encima. El sortilegio se creó inmediatamente y una gran cobra verde empezó a salir de la probeta. El ratón puso pies en polvorosa...

















El señor Mano era el único que parecía saber algo sobre el asunto... La solución pasaba por recuperar el Ancla Mágica del centro del mundo.

Muelle

Fuera del laboratorio de Zanthia





PC

Si buscamos bien antes de salir del laboratorio de Zanthia, descubriremos una serie de interesantes objetos.



PC

Está visto que esta mujer no tiene miedo a nada y a nadie. Igual se enfrenta a una terrible maldición que a una planta carnívora.

Entré en la caverna, y gracias a que llevaba un grano de fuego, pude ver una enorme calavera en la pared del fondo. Vislumbrando a través de su mellada dentadura, vi que dentro de su boca había un cofre. Intenté abrir la mandíbula, pero fué en vano. Extrañamente, cada uno de sus siete dientes emitía una nota musical y un color correspondiente al tocarlos. Tomé buena nota de la posición de los colores y me dirigí al sur de la entrada de la caverna, en donde había un frondoso árbol repleto de luciérnagas musicales coloreadas.

Tal y como mi brillante intelecto había supuesto, las luciérnagas me dieron la melodía clave al darles mi racimo de arándanos. Como a la primera no pude memorizar la melodía de colores, también les di el otro racimo de arándanos, y a la segunda me hice con la melodía completa. Con mucho cuidado de no equivocarme, to- →

THE HAND OF FATE



qué color a color, la melodía en los sucios dientes de la calavera. Con un quejumbroso estruendo, la boca se abrió. Con la llave de la mano de la calavera pude abrir el cofre y de su interior cogí el objeto más preciado de nuestra era, el imán de los alquimistas, que transformaba en oro todo metal que tocaba. También cogí un trozo de queso. Ahora lo que necesitaba era el ancla de hierro forjado de la barca de los pescadores para convertirla en oro, dársela al odioso barquero y seguir mi aventura en el valle de Morningomist.

En un principio, no me resultó nada sencillo conseguir el ancla, pues los pescadores no estaban dispuestos a marcharse de allí sin pescar nada. Les di el trozo de queso para que probaran y pese a mi incredulidad, pescaron un pez y se marcharon. Salí por pies hacia el pequeño embarcadero próximo a mi laboratorio y en el camino encontré a Marko atrapado por la planta carnívora. Le salvé de convertirse en savia verdosa dándole a la boca inferior el saco de comida de plantas que había cogido en casa de Herbs. Llegué al embarcadero, y al ver la barca vacía, me apresuré a coger el ancla, meterla en mi equipaje y dándole un toque con el imán la convertí en oro. Me quedé pasmada al llegar al ferry ¡uno de los dragones voladores de los correos de Kyrandia, lo había reducido a cenizas! Me explicó que había sido sin querer, que en uno de sus lloriqueos no pudo aguantarse y soltó una de las famosas bolas de fuego.

Todo el mundo parecía estar dormido: no reaccionaban ante ningún estímulo. Zanthia debía despertarles de sus sueños.

El dragón me dijo que podría llevarme volando hasta el valle si recuperaba las cuatro cartas que se le habían caído en pleno vuelo. Tras ardua búsqueda, localicé las cartas en las aguas sulfurosas, en la mano del esqueleto, en el tejado del laboratorio y bajo el árbol de las luciérnagas. En cuanto se las entregué, dio un brinco de alegría, lanzó un suspiro en forma de llama y me subió a su lomo. Una vez en el aire, el dragón me pidió que entregara una de sus cartas en el valle. Aún le estaba diciendo que O.K cuando me empujó con su puntiaguda cola.

CAPÍTULO SEGUNDO: LA GRANJA

Menos mal que apuntó bien y aterricé en un montón de paja. En cuanto salí de tan cómodo lugar, recogí la carta que debía entregar. El destinatario era el granjero Greenberry. Por desgracia, durante la caída perdí todo mi equipaje. Busqué en la pila de paja y hallé un frasco vacío. Me dirigí hacia el este y llegué a las puertas de la ciudad de Highmoon, pero estaba cerrada y los dos orondos guardias no pensaban abrirla. Volví al pajar y desde allí me encaminé hacia el sur. El granjero y su mascota, un pequeño dragón rojo, dormían una placentera siesta a la puerta de su hogar. Le entregué la carta y me lo agradeció dándome la receta de la mostaza típica de Kyrandia; vinagre y rábanos. También me dijo un secreto: a los guardias de la puerta les encantaban los sandwiches campestres. ¡Ajajá!, una de las recetas de mi libro permitía hacer los más apetitosos sandwiches. Lo único que necesitaba era mostaza, algo de queso, lechuga y trigo.

El cereal lo encontré al lado de la bala de paja. Necesitaba rábanos para la mostaza y algo de lechuga fresca, y qué mejor sitio que una granja para cultivarlos. Por suerte, las semillas ya estaban plantadas, así que me dirigí hacia el oeste, a la rueda del agua. La puse en funcionamiento moviendo la palanca de frenado. Comenzó a rodar y el picador también se activó. Mientras mis oídos eran invadidos por el martilleante ruido, giré la válvula de agua hasta abrir el cierre.

Corrí hacia el este y en la huerta, después de recoger el imán de alquimistas, cogí la manguera, que no era otra cosa sino una graciosa trompa de elefante, y tras regar el sembrado, pronto crecieron las lechugas y los rábanos. Una vez que metí ambas hortalizas en mis saco, me dirigí hacia el martillo hidráulico para picar los rábanos y el trigo. Por el camino, le quité al dragón su cazo azul. Pese a sus quejidos no se lo devolví. En cuanto llegué a la rueda, me acerqué a la mano aplastadora y machaqué allí los rábanos y los recogí con el cazo azul. Dentro de mi mochila, eché un poquito de vinagre, que encontré en la estantería de la casa, en el cazo azul y ¡voilá!, una amarillenta mostaza que ya puse en el caldero. Con el trigo repetí la operación de picado y también lo eché al caldero. Ya sólo me faltaba el queso, y sabía que dentro de la casa de todo granjero debía haber una máquina de fabricar queso.

Lástima que el señor Greenberry no me dejó entrar al sótano por la trampilla. Fui a por la leche, que pensaba obtener ordeñando las ovejas del pajar. Al llegar, no di crédito a lo que veían mis azulados ojos; un fantasma salía de entre las pajas. Se trataba de un genio, y como tal, me pidió que lo recogiera en un frasco y le buscara un cuerpo en el que poder materializarse y ser libre.

El único cuerpo que se me ocurrió podría contentar al infeliz fantasma era el del espantapájaros del sembrado. Puse el frasco con el fantasma sobre él, y el espectáculo fue dantesco; el espantapájaros se puso a dar saltos de jolgorio. Me fui hacia la casa pensando cómo convencer al granjero para que me dejara entrar en el sótano. Cuando ya le iba a decir "cuatro palabritas", llegó, brincando y trotando, el espantapájaros. Para mi sorpresa, el granjero salió corriendo detrás de él. ¿Pues no quería el tío que el espantapájaros volviera a su aburrido trabajo? Bueno, lo importante era que el granjero ya no estaba, así que, tras ordeñar a las ovejas y recoger la leche en un frasco vacío y bajé al sótano abriendo la trampilla. Tal y como había imaginado, allí estaba la máquina de hacer quesos. Vacié el frasco de leche en el recolector, accioné una dura palanca y tras un extraño ruido salió un trozo de oloroso queso.

Allí mismo metí la lechuga y el queso en el caldero y al instante recogí en el frasco la poción recién nacida. La convertí en un sandwich campestre vaciando el frasco sobre mí. En cuanto llegué a la puerta, lo solté a la entrada, me escondí y esperé a que los tragones de los guardias salieran a por él para escabullirme y entrar en Highmoon.

CAPÍTULO TERCERO: HIGHMOON

Lo primero que sentí al entrar en la ciudadela fue una extraña sensación de soledad. Mi objetivo era conseguir un barco que me llevar hasta la terrible y mítica isla de Volcania. Entré en la primera casa del pueblo que, según recordaba de mi última instancia en Highmoon, era la del encargado de los transportes marítimos. Me acerqué a él, con la intención de que mi personalidad le acobardara y así me diera el billete gratis. Pero el espigado hombre ni siquiera reaccionó, era una especie de muerto viviente.

Recorrí las calles de Highmoon y todo sujeto que encontré presentaba los mismos síntomas de zombismo. Sin duda, algún maleficio había caído sobre ellos. Como siempre, mi rápida mente encontró



PC

No parecía ser una buena señal, pero por lo menos la mano del esqueleto agarraba una llave que en el futuro nos interesaría.



PC

¡Qué peste! No había olfato humano que soportara ese insoportable olor. Sin embargo allí había cosas muy útiles...

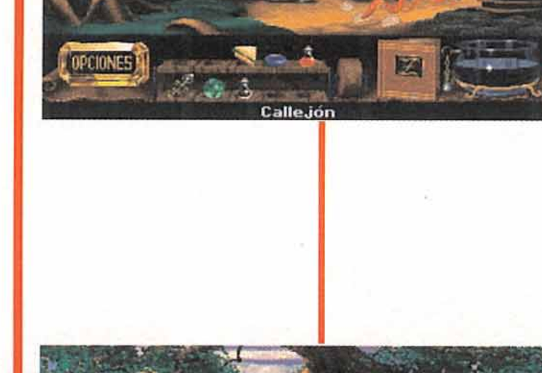


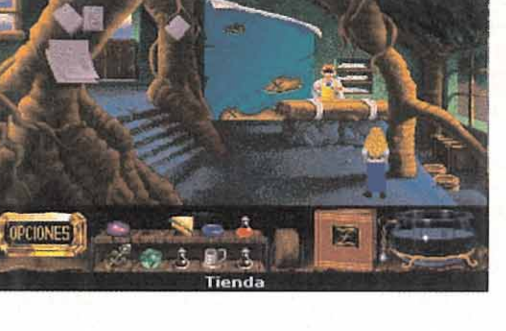


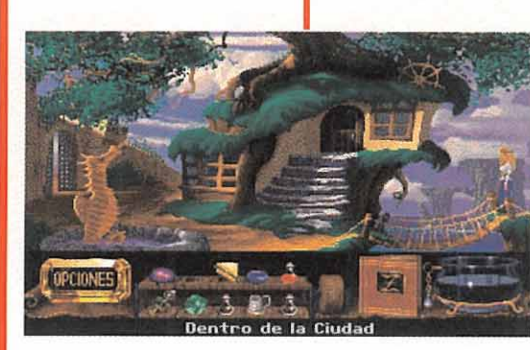
PC

Eso le pasa a Marko por no cuidar por dónde anda. Durante la aventura tendremos que sacarles de distintos apuros...













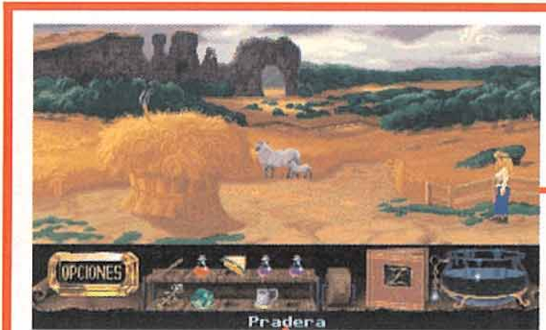
PC

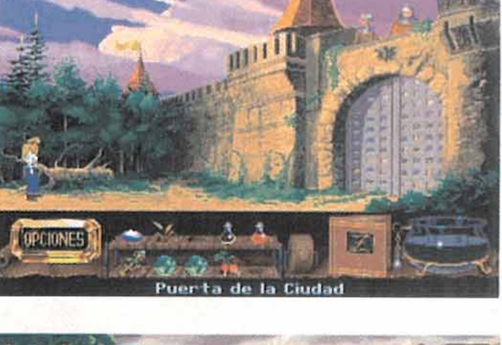
Y se obró el milagro... Desde este altar mágico toda la tierra, habitantes incluidos, despertará.



PC

No hay nada más reconfortante que ver a unos árboles danzar en el bosque...













la solución; el hechizo del escepticismo lograba despertar hasta a los muertos. Los ingredientes: lágrimas de lagartija, una herradura de la suerte, una huella de ratón y una salsa dulce y agria.

En el sótano de la granja cogí las cuatro herraduras que colgaban de una viga de madera, pensando que más adelante probaría si alguna de ellas era de la suerte. También cogí unas tijeras. Recordé cuanto había llorado el pequeño dragón rojo del granjero cuando le quité su cazo azul y decidí repetir mi abuso. No era el momento de ponerse tierna. Le volví a dar el cazo para inmediatamente después quitárselo. Tal y como esperaba, una catarata de lágrimas del inofensivo dragoncito empezó a caer sobre la tierra...

De vuelta a la ciudad, caminé hacia el este. Cuando mis elegantes zapatos ya estaban recubiertos de barro llegué a los acantilados de la locura. Justo en el borde tuve la alegría de encontrar una de las páginas de mi libro de hechizos, que metí dentro de sus rojizas tapas de piel de cabra. También me hice con un frasco vacío y una cáscara de naranja. Crucé por un terrible puente y llegué a un original edificio con forma de esqueleto de pez que era la cárcel. Como de costumbre, en la puerta había un sheriff-zombie.

Desde allí crucé por el paso superior y llegué hasta el camino que conducía al templo de la duda, en el cual debía colocar el frasco de la poción escéptica para validarla. En el extremo inferior había una estatua de piedra pulida que representaba a un ratón. La diosa fortuna me sonreía, cogí un poco de barro y lo pegué al pie de la estatua. Ya tenía la huella del roedor.

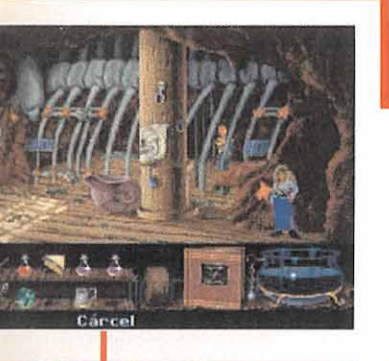
Lo único que me faltaba era la salsa. No es que quiera presumir, pero nunca he sido mala cocinera y sabía que para la salsa necesitaba cerveza y una cáscara de naranja, algo que por suerte ya tenía. ¿Y qué mejor sitio para conseguir la cerveza que la putrefacta taberna marinera del puerto?

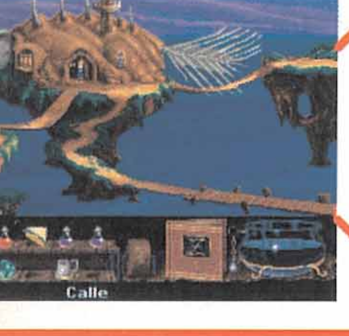
Dicha cloaca estaba situada al norte de la entrada del pueblo, pero fijaros si estarían borrachos los de dentro que habían cerrado el pesado portón de madera de roble de la entrada. Con más maña que fuerza logré abrirlo con las tijeras. Al entrar un nauseabundo olor casi acaba con mi sentido del olfato. En la cargada atmósfera se respiraba una mezcla de vino, ron y cerveza.

Ya me disponía a coger algo de cerveza del barril colgante con la jarra que había "mangado" de una de las mesas cuando un rudo marinero me preguntó lo típico: "¿qué hace una chica como tú en un lugar como este?" No le hice ni caso y llené la jarra de cerveza. No quería estar allí ni un solo movimiento solar más, pero cuando ya salía un impertinente y chillón loro me dijo que era la noche del pirata poeta y nadie podía irse sin recitar un poema.

En ese momento, un pirata que parecía un barril de ron empezó a declamar su poesía. Todos aplaudieron cuando terminó. Era mi turno. Subí al púlpito y el miedo hizo que mi mente por fin pudiera recordar un poema que aprendí en la escuela, y lo recité. Para mi sorpresa, todos, a excepción de un desagradecido marinero barbudo, aplaudieron. Salí de la taberna y encontré a un pulpo que me propuso probar suerte en el popular juego de la bolita escondida. Volví a entrar en la taberna con la intención de usar mi feminidad para conseguir una moneda con la que jugar. Pero, cómo no, los piratas estaban en plena pelea. Discutían sobre la calidad de mi poema. Pese a sus advertencias, decidí incordiar al barbudo, y en un descuido, un fuerte puñetazo estalló en alguna boca y una dentadura de oro cayó al suelo. Como los piratas no estaban dispuestos a dejarme salir de allí con oro en mis manos, utilicé el imán de alquimista para transformar el diente de oro en plomo. Entonces pude salir. En el cazo mezclé la cerveza y la monda de naranja para hacer la salsa. ¡Humm!, que buena me salió. La eché en el caldero. Para decidir cuál de las herraduras era de la suerte, las toqué todas. Dos de ellas me produjeron un sentimiento de felicidad, mientras que las otras dos me dejaron indiferente. Sin duda, las dos primeras eran de la suerte. Arrojé una de ellas en el caldero, junto con las lágrimas de dragón y la huella de ratón. Se creó la poción escéptica y la recogí en un frasco.

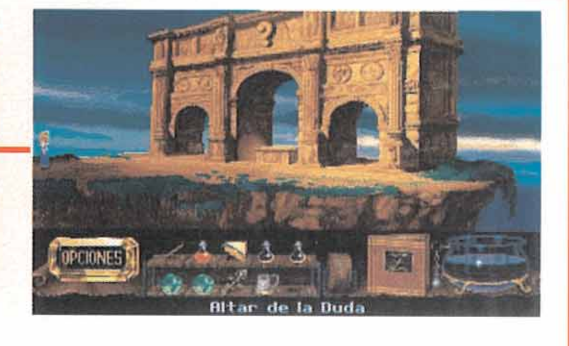
Debía dirigirme al templo de la duda para completar el hechizo, →



















THE HAND OF FATE



pero recordaba que para llegar a él había que sortear un precipicio. Cogí el palo que taponaba la boca de la estatua del caballito de mar situada al lado de las murallas con la idea de poder coger la cuerda que colgaba de los árboles que había a los lados del precipicio, tocándola con dicho palo. Así lo hice y pude, utilizando mi capacidad atlética, sortear el precipicio. Puse el frasco con la poción en el altar del templo y relámpagos centelleantes deslumbraron mi vista. En cuanto llegué a la tienda del expendedor de tickets de viaje, le rocié con la poción.

El hechizo funcionó y despertó de su letargo, total para decirme que el billete costaba tres monedas de oro. Bueno, la verdad es que la forma de obtenerlas tampoco fue demasiado complicada; fui hasta la rueda de la granja para, tras convertirla de nuevo en oro, transformar el diente en una moneda de oro en el aplastador. También puse una de las herraduras que no eran de la suerte en la corriente eléctrica, con lo que obtuve un imán. A mi regreso a Highmoon, me aresté a jugar con el timador del pulpo.

Nada, ni siquiera las altísimas temperaturas de las tierras volcánicas, detiene a Zanthia. El caliente centro de la tierra es uno de sus objetivos.

Como soy muy supersticiosa, antes de empezar, arrojé al suelo la única herradura de la suerte que me quedaba. Le di la moneda al pulpo, elegí la concha más cercana a mí y gané. ya tenía dos monedas de oro. Volví a probar y el pulpo arqueó su curvada cabeza ¡había vuelto a ganar! Con las tres monedas en el bolsillo, corrí hacia la tienda, siempre temiendo que un tentáculo me tocara la espalda, pero llegué sana y salva. Compré el billete, y desde la cárcel, crucé hacia el sur hasta llegar al puerto. Para despertar al capitán tuve que volver a validar un frasco de poción en el templo y vaciarlo sobre él. Le entregué el billete, pero me dijo que sólo iba a la isla de la Mostaza.

¡Ójala una ola lo barriera de la cubierta!, pensé. Pero una vez en alta mar, logré desviar el rumbo del navío colocando la herradura imantada en la cesta que había bajo el timón. La brújula cambió su posición y el barco alteró su singladura. Las olas chocaban contra el casco de madera como el frío viento contra la tersa piel de mi cara.

De repente, el vigía exclamó ¡Volcania a la vista! Antes de que pudiera reaccionar, me cogieron un par de maleducados marineros y me arrojaron por la borda cual saco de patatas. Los muy miedicas dieron media vuelta mientras yo conseguía llegar hasta la playa gracias a mi destreza en la natación.

CAPÍTULO CUARTO: VOLCANIA

Por enésima desgracia, y para huir de unas anguilas chillonas, tuve, durante mi travesía a nado, que deshacerme de todo mi equipaje, a excepción del valioso imán de alquimista. Y la verdad, es que, nada más llegar, el calorcito de los numerosos y bellos ríos de lava que bajaban desde el volcán, invitaba a volverse al mar. En la playa se encontraba una de las entradas al centro del mundo, un agujero de aire caliente. Era evidente que mi estilizada figura..., no permitía que mi peso fuera el suficiente como para descender por él.

Caminando, con sumo cuidado para no caer en uno de los charcos de lava, hacia el este encontré una playa en la que unos comerciantes ofertaban diversos productos. Como no tenía ni chapa, agarré un frasco vacío y una roca y me largué de allí. Cogí el palo que encontré justo al lado del agua en la primera playa hacia el oeste desde la inicial, y otra roca.

Con dos rocas en mi equipaje me aventuré a dar el salto mortal hacia el centro del mundo. No sé cuanto tiempo estuve cayendo, pero lo que sí recuerdo perfectamente es el tremendo batacazo que me di al aterrizar. Además, un trozo de mi elegante modelito rojo se había quedado enganchado en una de las estalactitas del techo. En la caverna situada hacia el oeste me di cuenta de que todas esas fábulas que mi abuelo me contaba de pequeño eran ciertas, pues ahí, justo enfrente de mí, un Triceratops comía hierba a la entrada de la capilla del ancla sagrada. Se me ocurrió que la única forma de derribar la gruesa puerta marmólea era provocar la embestida de semejante bestia contra ella. Y, para ello, me vendría de perlas aquel trozo de tela roja de mi vestido que se quedó en lo alto de la caverna. Cavilando sobre la forma de llegar hasta él, caminé hacia el este y encontré a un bicho aún más feroz que el Triceratops, un Tyranosaurius Rex. Observé que estaba bajo un saliente, por lo que sería posible montarme encima de él y conducirlo hasta el trozo de tela para poder cogerla. Pero ¿cómo distraerlo para evitar que sus terribles dientes se afilaran aún más mondando mis huesos?

La respuesta estaba, como de costumbre, en una de mis asombrosas recetas mágicas, la del osito de peluche. Sería fácil entretener al dinosaurio con un osito de juguete enganchado al palo que había recogido en su propia caverna. El primer ingrediente, la pelusa, la obtuve de la especie de palmera que había en la cueva del T-Rex. Desde allí, y hacia el este subiendo por el camino del puente, se demostró que no hay dos sin tres, pues en una caverna ovalada retozaba un Stegosaurus. Más que el terrible depredador que todos decían que era, se trataba de un animal encantador, juguetón y travieso. Le tiré el palo. Corrió tras él cual simple perrito y me lo devolvió. De nuevo lo arrojé y con brioso ímpetu salió tras él. No calculó bien la frenada de su enorme corpachón y derribó una estalactita. Cayó una piedra del techo sobre el géiser más pequeño de la caverna, con lo que el otro aumentó su presión y su chorro de aire caliente ascendió hasta el abovedado techo.

Subiéndome a él, los guijarros que colgaban, otro de los ingredientes de la poción, pues bien podrían hacer de ojos de osito. El tercer condimento lo obtuve al tocar con mi imán de alquimista, tras ponerlo en mi saco, el corazón que encontré al pie de la escalinata de la caverna del Stegosaurus, con lo que se hizo de oro. Eché los tres condimentos en el caldero, recogí la poción en el frasco vacío que encontré en la cueva del Triceratops y lo vacié sobre mí para crear un gracioso osito de peluche. Con él y mi palo dentro del saco decidí hacerme la valiente y subirme al T-Rex por detrás. Como estos bichos son tan fieros como tontos, el muy estúpido me llevó hasta el trozo de tela intentando agarrar el osito que colgaba del palo. Me bajé de su cabezota al llegar al puente.

Llegaba ya dispuesta a jugármela con el Triceratops cuando me di cuenta de que como no miraba hacia la puerta, de nada me serviría su segura embestida. Salí y entré de su caverna las veces que fueron necesarias para que al fin mirara hacia la puerta. Dándole en el lomo con el trozo de tela y, tras hacer retumbar el suelo con sus patas traseras, arrancó hacia mi. No es preciso que ahora os pongáis a aplaudir, pero mi esquiva lo merecía, y el descontrolado dinosaurio





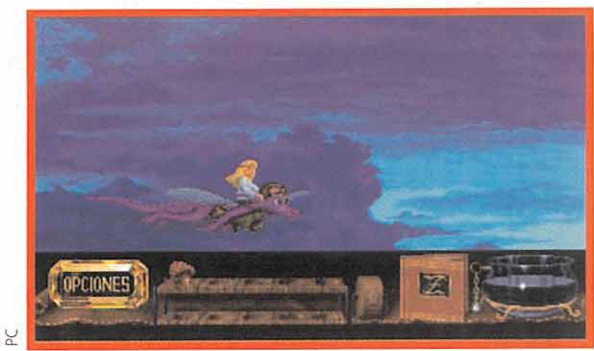






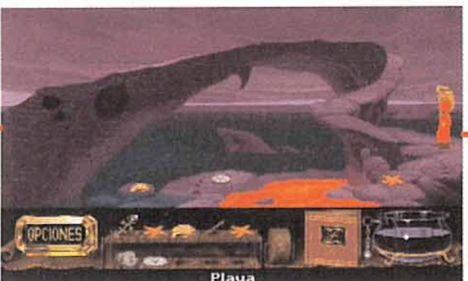
PC

Todas las máquinas necesitan un buen engrase y mantenimiento regular. Zanthia lo sabe muy bien.



PC

Volar siempre ha sido el sueño de todos los hombres. Zanthia prefiere hacerlo en dragón...

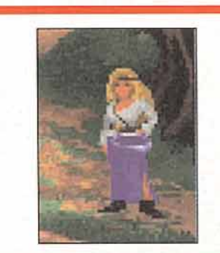




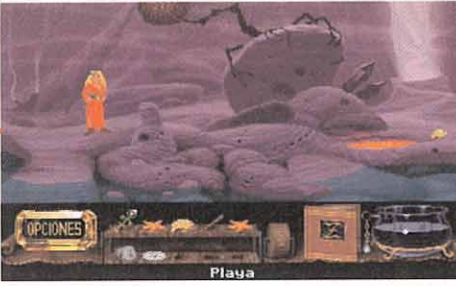






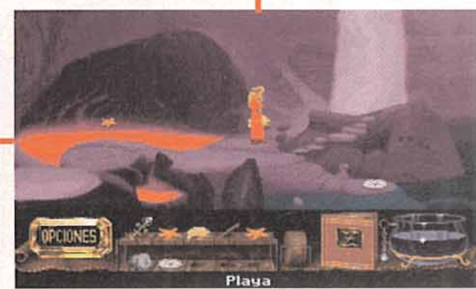



























destrozó la puerta. Entré en la capilla y un brillo resplandeciente cegó mis incrédulos ojos. Era cierto, por fin, allí estaba, allí mismo, allí cerca, a dos pasos de mi, el ancla dorada. Me acerqué con mucho cuidado, recordando lo que mi abuelo me decía "no olvides que es en el último paso donde suele desaparecer el suelo bajo tus pies", y cogí una de las cientas de diminutas anclas doradas que había en el suelo. Cuando ya salía, un portal místico se abrió y apareció mi querido e inseparable Marko. Hablaba tan deprisa que apenas entendí ni media palabra. Justo antes de que el Sr Mano le agarrara, soltó otra de las páginas de mi libro de hechizos y el portal se cerró.

Ahora os contaré de qué increíble forma salí del centro del mundo. Taponé con las rocas que encontré dispersas por las cavernas todas las salidas de lava que encontré –creo recordar que eran cuatro– y subí a la piedra rodeada del rojizo y cálido elemento que había en la cueva del Triceratops. La violenta erupción que se provocó al taponar todas las salidas de lava, hizo que la piedra saltara por los aires, más allá de la boca del volcán.

CAPÍTULO QUINTO: EL BOSQUE ENCANTADO

Una vez más aterricé violentamente sobre la húmeda tierra del bosque encantado. Incluso hice una profunda huella en la nieve. Escarbando en ella, encontré mi habitual e impagable frasco vacío. Debía estar hecho de cristal de urano, pues a pesar de todos los trompazos que me había dado no tenía ni un rasguño. Subiendo por el sendero que había hacia el oeste me encontré con el primer obstáculo. Un terco caballero de brillante y pesada armadura no me dejaba cruzar el puente hacia el lado izquierdo del mismo. esta vez, la excusa era de risa; según él, el puente sólo se podía cruzar de izquierda a derecha y él se encargaba de escoltar a todo aquel que así lo faciese.

El bosque encantado está poblado de muy extraños seres y objetos animados. Aquí hay que dejarse guiar más por la intuición que por la lógica.

Bueno, la solución era bien sencilla: crear un personaje, un muñeco de nieve, en el lado derecho para que, mientras él lo acompañaba al otro lado, yo pudiera colarme. Para hacer el muñeco, era preciso tener nieve, que recogí de la parte izquierda del puente, musgo, que arranqué de una piedra cercana al acantilado y carbón. No es que yo fuese un prodigio de la física, pero sabía que se podía obtener carbón quemando algo de leña. Me agaché a por la leña en la entrada del puente, bajo un arbolillo, y el canto rodado necesario para hacer chispas lo obtuve quitando el musgo que le quedaba a la piedra del acantilado. Al lado de donde había aterrizado se hallaba un pedestal azulado sobre el que puse la leña y el canto rodado. La leña se quemó y recogí el carbón resultante de la combustión. Tras echar los ingredientes en el caldero, llené el frasco en él con la poción y se lo tiré al caballero.

Mágicamente, apareció un muñeco de nieve al que el increíble caballero llevo al otro lado del puente. Aproveché para cruzar y casi no se puede describir con palabras la escena que vi; por un lado, un par de místicos locales persiguiendo un enorme pie que no paraba de trotar. Y por el otro, una semidestruida estatua que estaba a punto de caerse. La arreglé dándole un toque con el imán místico, y de pronto apareció un cofre del que cogí un tambor y un boliche. Hablé con los dos místicos parando al pie con el boliche. Tras atraparlo, me hablaron de la historia más increíble jamás contada.

Pensando que estaban como mirlos, regresé al claro de los árboles vivos y conseguí pasar entre ellos tras dejar el tambor mágico sobre el tronco que había en el extremo derecho. La música empezó a sonar y el árbol del centro se puso a bailar, dejándome el espacio suficiente para pasar y llegar hasta la estación del teleférico. En cuanto me subí, el roedor que movía la maquinaria dejó de pedalear y me dijo lo de siempre ¡quería comida! Le di una nuez que hallé en la parte izquierda del puente, una bellota que había en el árbol cercano a la estatua y una piña que obtuve en el claro de los árboles vivos.

Tras engullir maleducadamente todos los frutos, desapareció. Volví a poner en marcha el teleférico arrojando el canto rodado sobre la rueda tractora. Me subí a uno de los cochecitos y, de improviso, vi como la mano tiraba a Marko de uno de los cochecitos que avanzaban en sentido contrario. Por fortuna, Marko tenía más habilidad que yo en los aterrizajes forzosos y no le pasó nada. No cabía la menor duda: ¡el señor Mano era el traidor!

THE HAND OF FATE

CAPÍTULO SEXTO: EL ARCO-IRIS



Nada más llegar a la alta montaña, inspeccioné los nevados alrededores y encontré un camino hacia mi destino final: las ruedas del destino. El único inconveniente era que no podía escalar sin la ayuda de una cuerda. La encontré en la acogedora cabaña de los cazadores, pero no me dejaron cogerla. Mi carácter no tardó en aflorar: "ojala se los lleve el abominable hombre de las nieves".

Se rieron, pero también pude percibir en sus ojos un cierto sentimiento de terror cuando mencioné al legendario monstruo de las nieves. Esa era la solución; asustarles con mi hechizo del abominable para así poder coger la cuerda. Inmediatamente me puse manos a la obra; recogí el frasco vacío que había dentro de la cabaña, el perfume lo encontré en la cabeza del alce que colgaba en la parte izquierda de la pared del fondo de la barraca, la nieve la cogí en el exterior de la cabaña, al igual que las plumas, que obtuve de un plumero que colgaba cerca de la ventana de la estación del teleférico. Me pasé un buen rato buscando el azúcar, y al final pensé que lo único que por allí contenía glucosa era la piruleta del bebe que jugaba al lado de la cabaña. Pero su buena madre no me dejó quitárselo, claro está. Me puse en el papel de la madre; vamos a ver..., me dije, qué es lo que más le gusta a toda madre, a las mujeres en general..., ¡las joyas!

Cogí una de las bolas de cañón que había en el suelo de la cabaña y la transformé en oro con otro toque de mi imán de alquimista. Se la di, y tal y como había pensado, se dispuso a guardarla, momento que aproveché para hacerme la abusona y quitarle el caramelo al niño. Sus lloros no me afectaron. A estas alturas, mi corazón era de piedra. En cuanto tuve la poción recogida en un frasco, me la bebí, lo que me permitió disfrazarme de abominable hombre de las nieves fuera de la cabaña.

Dando fuertes pisadas que dañaron mis delicados pies entré en la cabaña dispuesta a darles un susto de muerte. Y casi los mato, ¡pero de risa! Al parecer, entre que mi disfraz no era muy bueno y entre lo bajita que soy, no se asustaron. Cuando mi bochorno llegaba a su límite, noté un fuerte resoplido en mi nuca ¡era el auténtico abominable hombre de las nieves! Los cazadores brincaron espantados cuando me cogió entre sus peludos brazos. Resulta que el abominable, el terrible, el espantoso, tenía su corazoncito y se había enamorado de mi gracias a mi disfraz. Me llevó a su guarida y me recostó sobre una confortable cama. El muy Romeo me miraba con las pupilas dilatadas y balbuceaba.

Intente escapar saliendo de la cueva y tratando de escalar la pared nevada con el carámbano que había arrancado del suelo. Pero hice demasiado ruido y mi futuro marido me atrapó y me volvió a meter en nuestro "nido de amor". Al salir de nuevo vi que los cazadores venían a rescatarme. Llevaban armas y yo no quería que matasen a mi admirador. Se me ocurrió una terrible forma, para ellos, de arreglar esta delicada situación: volver a hacer la poción y transformarles a ellos. Así lo hice; el perfume fue en esta ocasión el frasco de colonia que había en la repisa del bar de la guarida del abominable romántico.

Las plumas las saqué de la almohada de la cama. El azúcar lo cogí de una cajita que había en la mesita de noche. La nieve la sustituí por un carámbano. Cuando ya se disponían a entrar y acabar con mi "novio", les tiré encima el frasco de poción. Ambos se transformaron en sendos abominables que enseguida enamoraron al tierno monstruo. Como ahora podía tener dos novias se olvidó de mí y pude escalar la pared del exterior de la cueva con la ayuda de un pedazo de hielo y escapar de allí.

Cuando mis sufridos pies se empezaban a quedar helados llegué a una cabaña en cuyo interior estaba la asombrosa máquina que durante milenios había fabricado el arco-iris. Caminar por el arco-iris era la única forma de llegar a las ruedas de la fortuna. Pero, una vez más, la mano se había anticipado y la máquina estaba rota. El arreglarla fue lo que más tiempo, y paciencia, me llevó de toda mi odisea. Tuve que rellenar los calderillos que colgaban del árbol y que alimentaban a la máquina con los colores del arco-iris. El orden que seguí, de izquierda a derecha fue; rojo, naranja, amarillo, verde, azul, índigo y violeta. Los colorantes los obtuve realizando casi todas mis pociones; el rojo era de la poción de los pies voladores, el naranja la del sandwich, la amarilla la del abominable, la verde era la de la serpiente cobra, la azul la del osito de peluche, el índigo correspondía al nombre de la poción y, por último, la violeta era la poción escéptica.

Como aquella cabaña era un laboratorio de místicos, allí mismo encontré todos los ingredientes. Pero no fue nada fácil, pues estaban contenidos en un mueble de estanterías intercambiables, cada una de las cuales contenía sólo nueve ingredientes. Se interaccionaban moviendo las tres palancas que había a su izquierda. Casi me quedo calva de tanto pensar pero al final hallé que existían ocho estanterías diferentes que aparecían al posicionar las tres palancas en una forma determinada.

Apunté las ocho posiciones y los ingredientes de cada una y así, con infinita paciencia, pude hacer las siete pociones. Lógicamente, hacía una, la ponía en un frasco y lo vaciaba en el calderillo del árbol correspondiente según su color. Vaciaba el caldero y hacía la siguiente. Casi no podía mover las manos cuando terminé, pero conseguí arreglar la máquina. Cuando el arco-iris salió por el techo de la cabaña, cogí un carámbano que arranqué de una de sus esquinas, escalé con pericia por la pared exterior y me subí al arco-iris.



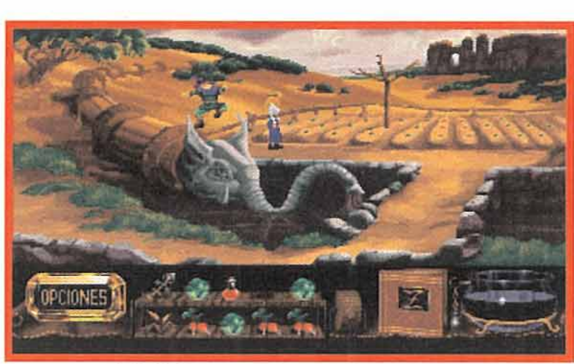
PC

Esta visto que en esta historia no hay mundo que visitemos que no tenga un lloroso reptil.



PC

La invitación a volar en dragón es lo suficientemente atractiva como para desecharla...



PC

La trompa del elefante será la que dé agua a las hortalizas que recogeremos para hacer uno de los hechizos.

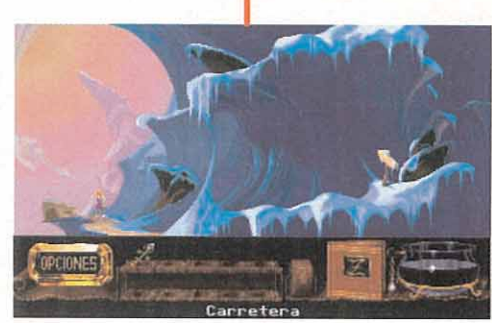


PC

Aunque todo parece estar oscuro y sucio, en este sótano Zanthia conseguirá muchas cosas.



Posada del Cazador



¡Si no te das prisa, serás el único Místico que quede!

Puerta de la Ciudad

PC

ARCO IRIS















RUEDAS DEL DESTINO





Totalmente alucinada iba caminando sobre tal belleza cuando la mano apareció y me atacó. Le di un fuerte golpe y me libré por los pelos de caer al vacío. Así llegué al último capítulo de mi gran travesía, las ruedas del destino.

CAPÍTULO SÉPTIMO: LAS RUEDAS DEL DESTINO

Nada más bajar del hermoso puente arco-iris, averigüé el porqué me encontré a la mano saliendo de las ruedas de la fortuna: se había dedicado a ponérmelo más difícil. Para empezar, había colocado el refrectante de la entrada de tal forma que los rayos del sol incidían sobre la puerta, calentándola hasta tal punto que era imposible acercarse a ella. Una vez más, el imán me salvó. Toqué el refrectante, que era de oro con él, y se transformó en metal, cuya frialdad le impidió seguir reflejando los rayos del sol.

Cuando el señor Mano se muestra tal y como es, Zanthia descubre al autor de tanto mal. La lucha entre mujer y mano es a muerte. Sólo hay un vencedor.

Cuando crucé el umbral vi la obra de ingeniería más fantástica del universo. En una construcción gigantesca, cientos de ruedas y sofisticados mecanismos movían al destino.

Subí por las escaleras de la izquierda y llegué a la sala de control. Un sonido de alarma acompañado de una intermitente luz roja indicaban que Kyrandia estaba desapareciendo. La causa, justo debajo de la consola central faltaba una de las ruedas. La maquinaria estaba descontrolada. Conociendo a la pérfida mano, no me costó mucho averiguar donde había escondido la rueda; en las míticas Torres de Annoy. Llegué a ellas subiendo por las escaleras de la derecha. La entrada estaba compuesta de tres puertas. Decidí primero intentar abrir la situada más a la izquierda. Como los que construyeron las torres no querían que sus objetos más valiosos pudieran ser robados, ingeniaron un maquiavélico sistema de apertura; encima de las cabezas que servían de dintel a las puertas había una concavidad con cinco círculos concéntricos, es decir, de menor a mayor. Para abrir la puerta de la izquierda tuve que desplazar todos los discos desde la puerta de la derecha a la de la izquierda. El tamaño de los discos era fácil de distinguir por su color, de menor a mayor; amarillo, gris claro, azul, gris oscuro y la tapa de piedra. Las únicas pegas eran que sólo se podía mover un disco cada vez y que no podía colocarse un disco delante de otro que fuera más grande.

Aún hoy en día se me calienta el cerebro de pensar en ello. Para que os hagáis una idea de la complejidad que mi brillante y enorme intelecto tuvo que resolver, esta fué la combinación que abrió la puerta de la izquierda, siendo izquierda I, centro C, y derecha D: D-I, D-C, I-C, D-I, C-D, C-I, D-I, D-C, I-C, I-D, C-D, I-C, D-I, D-C, I-C, D-I, C-D, C-I, D-I, C-D, I-C, I-D, C-D, C-I, D-I, D-C, I-C, D-I, C-D, C-I y D-I.

Cuando se abrió la puerta de la izquierda, con un crujido que me pareció el sonido más hermoso del mundo, pude coger un palo de madera. Bueno, mala suerte, pensé, ahora a por la del centro. Hallar la combinación fue un poco más sencillo, pues ya le había pillado el truco. Así: I-C, I-D, C-D, I-C, D-I, D-C, I-C, I-D, C-D, C-I, D-I, C-D, I-C, I-D, C-D, I-C, D-I, D-C, I-C, D-I, C-D, C-I, D-I, D-C, I-C, I-D, C-D, I-C, D-I, D-C y I-C.

La enorme puerta en forma de dentadura cedió y por fin cayó rodando el último objeto que mi querida mochila hubo de transportar; la rueda perdida. El corazón me latía y mis piernas se movieron casi solas hasta la sala de control. Allí, un pensamiento cruzó mi mente: yo, Zanthia, estoy a punto de salvar a Kyrandia. Y lo hice. Coloqué la rueda en el rotor y la apalanqué hasta fijarla con la ayuda del palo. No me dio tiempo a celebrarlo, pues apareció el ser más traicionero que jamás ha existido: el señor Mano. Traía a Marko maniatado, pero lo soltó para poder embestirme. A pesar de su elevado peso y tamaño se movía con más rapidez que una pantera. Le esquivé saltando a la máquina. Se dio un golpe que hubiera matado a cualquier ser humano, pero volvió a intentar atraparme. Lo evité tirándome hacia el trozo de palo que había quedado cerca de la rueda.

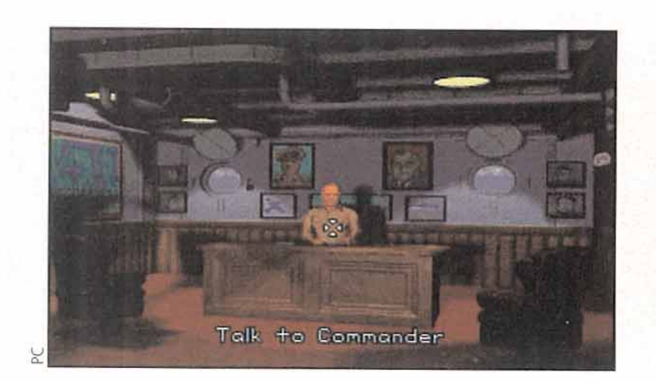
De nuevo estaba a punto de atraparme, pues esta vez me había quedado sin espacio para regatearle. Pero alguien desde los cielos me ayudó, pues en ese preciso instante Marko se desató y se arrodilló justo detrás de la mano. No me lo pensé dos veces: me tiré hacia el señor Mano y le empujé. Tropezó con el cuerpo de Marko, perdió el equilibrio y cayó, tras soltarle el dedo con el que se había aferrado a la barandilla, a las ruedas, que le trituraron. Un final justo para un ser detestable. Como no creo que mi vida privada os interese, no os contaré que tal nos fue a Marko y a mí.

Bueno, pues esto fue lo que ocurrió. Ya sé que a lo largo del relato os habré parecido algo presuntuosa e inmodesta. Pero ¿que queréis?, ¿acaso no salvé a Kyrandia? Qué menos que presumir un poquito de mi esplendor físico y de mi enorme intelecto. Os dejo. La tinta de mi pluma de ganso se ha secado...

Zanthia.

A.T.I.

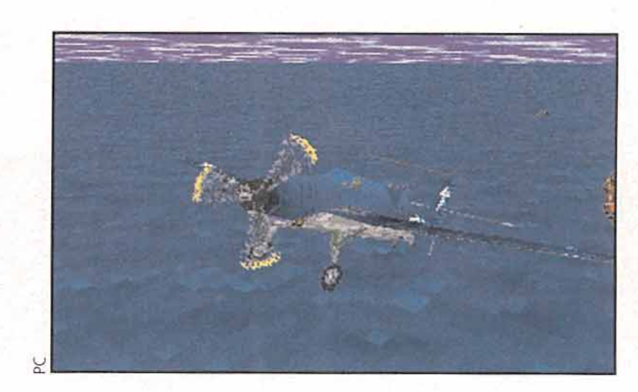
PACIFIC



PC



PC


PC


PC

Más allá del valor

En sus más de diez años de existencia, Origin siempre nos ha sorprendido recreando en las pantallas de nuestros ordenadores todo tipo de universos imaginarios. "Nosotros creamos mundos" es el eslogan que han paseado orgullosamente por todos los rincones del planeta. Así, hemos tenido la oportunidad de visitar islas encantadas y ciudades misteriosas en la archifamosa serie «Última», guerrear contra los belicosos kilrathi en el universo de «Wing Commander», o enfrentarnos a las corporaciones mercenarias protagonistas de «Strike Commander».
Con «Pacific Strike», en cambio, la compañía americana ha dado un salto importante en el espacio y en el tiempo, retrocediendo a través de los siglos para embarcarnos a bordo del portaaviones de la marina norteamericana USS Enterprise, en plena Segunda Guerra Mundial. el reto ha sido muy grande, pero como todos esperábamos, han sabido estar a la altura de las circunstancias: «Pacific Strike» es, sin temor a equivocarnos, uno de los mejores simuladores aparecidos hasta la fecha.

Como sin duda compartiréis con nosotros, la realización de un simulador de combate histórico con las garantías necesarias de veracidad y realismo no es, ni mucho menos, una tarea fácil. Al fin y al cabo, programas como el aclamado «Wing Commader», por muy bien hechos que estén, no exigen un verdadero esfuerzo de adecuación a una determinada situación real, ya que nadie ha tenido la suerte de montar en un Raptor o en un Scimitar para comprobar su verdadero funcionamiento.

Aunque «Strike Commander» estaba ambientado en un futuro no demasiado lejano, los aviones utilizados y el escenario escogido (la Tierra en todo su conjunto) ya exigían un alto nivel de fidelidad a la realidad, que los programadores de Origin, con Chris Roberts a la cabeza, le supieron dar. Ahora tenemos en nuestras manos el último producto de esta factoría especializada en la realización de simuladores y juegos de Rol, un programa que nos sumerge de lleno en las cruentas batallas aéreas y navales de la mítica Guerra del Pacífico, donde los aviones tienen que comportarse como verdaderos aviones de la época, y las acciones deben enmarcarse dentro de la más absoluta realidad histórica.

EL SELLO DE ORIGIN

Lo primero que llama la atención, nada más cargar el programa, es la inexistencia de claves que nos desquicien los nervios (algún día todos los programas serán así). Pero es desde el mismo momento en que empieza a sonar la música, cuando ya se deja entrever la impronta de calidad de la que hacen gala todos los productos de esta compañía. La clásica introducción realizada con gráficos renderizados y voces digitalizadas, los menús, efectos musicales o las estupendas escenas intermedias, todo está realizado a la perfección. Y es que «Pacific Strike», como no podía ser de otra forma, sigue la línea marcada por los anteriores simuladores mencionados anteriormente. De hecho, utiliza la misma herramienta de generación gráfica utilizada en «Strike Commander», el sistema RealSpace. Los gráficos de los aviones y la textura del terreno son los más elaborados que hemos tenido la oportunidad de contemplar en un simulador, acercándose peligrosamente a la realidad. Sombreados Gouraud, mapas de texturas, y todo tipo de técnicas cercanas a la infografía se han utilizado para alcanzar el máximo nivel de realismo. Eso sí, el precio a pagar por todo este derroche técnico es quizás demasiado alto: necesitaremos un superequipo, de 486DX a 50 Mhz para arriba, si queremos disfrutar con todos niveles de detalle puestos al máximo. Como curiosidad, cabe señalar que el programa reconoce la existencia de una tarjeta gráfica bus local, aumentando de esta manera aún más la calidad de los gráficos.

El programa en sí mismo, está estructurado como si de una película se tratase. Nosotros representamos el papel de un piloto novato que acaba de ser destinado a Pearl Harbour, y a partir de aquí tomaremos parte en una serie de misiones cada vez más complicadas, con multitud de escenas intermedias que van deshilachando la trama de la historia en función del éxito que hayamos tenido. La práctica totalidad de las acciones más complicadas (aterrizar, despegar, localizar el blanco...) se pueden efectuar automáticamente si se desea, de forma que el manejo del simulador puede ser todo lo fácil o complicado que se nos antoje, transformando el programa en un divertido arcade, o en una complicada simulación.

Obviamente, el desarrollo del juego ha evolucionado con respecto a versiones anteriores, y ahora es mucho más rico y variado. Las misiones no siguen una estructura completamente lineal, sino que varían dependiendo de la pericia con que las resolvamos. No es necesario completarlas con éxito para continuar, pero el número de objetivos alcanzados influirá en las misiones posteriores. De esta forma, si en una determinada misión dejamos algunos barcos sin hundir, en las asignaciones posteriores aparecerán más navíos de los normales, complicando notablemente las cosas. Además, conforme avanzamos en el juego y vamos ascendiendo en la escala militar, tenemos un mayor control sobre todas nuestras acciones. Al cabo de cinco o seis misiones, es posible elegir el avión que queramos pilotar, así como su armamento. Más adelante, incluso podemos planificar completamente todas las decisiones importantes, eligiendo el número de escuadrones, aviones y las asignaciones de los pilotos.

LOS PRIMEROS MENÚS

Como en todos los programas de Origin, lo primero que conviene contemplar con atención es la estupenda introducción que nos introduce en el escenario, pues es realmente sobresaliente.

Seguidamente, el programa pone a nuestra disposición las tres opciones básicas de juego. Con la opción Visionar Objetos podemos admirar en todo su esplendor la totalidad de barcos, aviones y objetos que aparecen en el simulador, cumpliendo una función meramente ornamental. La opción Acción Instantánea es la primera que debemos utilizar, pues nos va a permitir practicar todos los aspectos importantes del simulador, lo que evitará que seamos derribados en la primera misión.

Así, es posible realizar ataques simulados a objetivos terrestres y navales, o combatir en sucesivas oleadas contra todos los tipos de enemigos, eligiendo el tipo de avión, el número de patrullas (hasta tres), el número de aviones en cada patrulla, y las asignaciones de los pilotos. También podemos seleccionar el objetivo entre una amplia gama de opciones, que van desde la simple escolta de aviones o barcos, pasando por el ataque terrestre o naval ligero, pesado, con cohetes, torpedos etc. Para rizar el rizo, se nos permite pilotar todos los aviones de la Armada Imperial japonesa, desde el temible Zero hasta los enormes bombarderos Mitsubishi Betty, cosa que no ocurre en las misiones reales.



STRIKE

EL SAMURAI DE LOS CIELOS

Durante los primeros años de la guerra, el caza monoplaza interceptor japonés Mitsubishi A6M Zero se convirtió en el terror de los aviones aliados. Jiro Horikoshi, el ingeniero aeronáutico que diseñó los modelos más importantes, cambió velocidad y autonomía por maniobrabilidad, aprovechando la nueva tecnología metalúrgica para suavizar las alas y los remaches y superar así a todos los aviones aliados. Los éxitos de este avión fueron tan grandes, que los japoneses llegaron a pensar que era invencible, y no se molestaron en perfeccionar el modelo. De esta manera, en poco tiempo fueron superados por el Corsair y el Hellcat.

La mejor forma de enfrentarse a este temible avión es atacando desde arriba, o frente a frente cuando se dispone de 6 cañones, ya que el Zero sólo tiene dos y es mucho más vulnerable desde esta posición. En los últimos coletazos de la guerra, se desarrolló el modelo A6M7 kamikaze, suprimiendo el tren de aterrizaje y sustituyendo el fuselaje principal por explosivos para realizar operaciones suicidas. Miles de pilotos japoneses murieron lanzándose en picado contra los acorazados y portaaviones de la flota americana, que sufrieron enormes bajas ante este tipo de ataques insospechados.

Pero la opción más importante del programa es la que nos sumerge de lleno en una campaña militar que nos llevará a completar distintas misiones por todo el océano Pacífico. La acción comienza el día 7 de diciembre de 1941, cuando la flota aérea japonesa sorprende a la Armada de los Estados Unidos atracada en el puerto de Pearl Harbour. En esta primera misión los polivalentes Vals japoneses nos pondrán las cosas difíciles, pero lo más complicado será defender el portaaviones USS Nevada del ataque de los temibles bombarderos Kate. A partir de aquí, seremos transferidos al USS Enterprise y así comenzará nuestro periplo a través de los mares. Guadalcanal, Filipinas, Midway, Islas Salomon, Australia..., serán algunos de los lugares que recorreremos en busca de la flota japonesa.

Para adaptar el simulador a las habilidades de cada usuario, el programa permite modificar casi todos los parámetros más importantes. Desde el nivel de detalle del terreno, el cielo, el agua, la textura de los aviones, pasando por la elección de munición ilimitada, vulnerabilidad, inteligencia del enemigo, impactos y aterrizajes fáciles, etc, todo puede ser cambiado antes de cada batalla.

El manejo del avión también se realiza de una manera muy sencilla, mediante la utilización de las clásicas teclas de control del movimiento (os recomendamos un joystick) y algunas más para seleccionar las armas, fijar el blanco si lo deseamos, subir o bajar el tren de aterrizaje, controlar los frenos y poco más. Las diferentes vistas interiores y exteriores son, sin duda, el punto fuerte del programa, incluyendo un sinfín de posiciones, rotaciones y zooms para no perderse ni un sólo detalle de la acción. Cabe destacar, por su espectacularidad, la vista del arma, que seguirá a la bomba o el torpedo que lancemos, y la vista de la víctima, donde observaremos como es alcanzado (si es que somos lo suficientemente hábiles) el objetivo seleccionado.

L O S   A V I O N E S













La elección del avión adecuado para cada misión puede marcar la diferencia entre el éxito y el fracaso. Lo mejor es conocer en profundidad todas sus virtudes y defectos:

-GRUMMAN F4F WILDCAT: El caza Wildcat fue uno de aviones más utilizados en la Guerra del Pacífico. Seguro y duro, resistía un gran número de impactos. A pesar de todo, las primeras versiones desarrolladas quedaron obsoletas nada más empezar la guerra, sobre todo si se comparaban con los temibles Zeros nipones. Es por esto que a mediados de 1943 fueron retirados y reemplazados por los F6F Hellcats. Podía alcanzar una velocidad de 320 millas a la hora y un techo de 34500 pies, pero aún así es el avión menos recomendable para realizar cualquier tipo de misión.

-GRUMMAN F6F HELLCAT: La construcción de este avión se debió a la obsolescencia de los viejos Wildcats. Este nuevo modelo es más rápido, maniobrable, y además disponía de un mayor blindaje y munición, alcanzando una velocidad de 370 millas a la hora.

-VOUGHT F4U-1A CORSAIR: El Corsair fue considerado, en su época, el mejor avión de combate del mundo. A pesar de que era difícil de maniobrar a velocidades bajas y se recuperaba muy lentamente de las pérdidas de sustentación, su velocidad punta de 425 millas a la hora le convierten en el avión más recomendable (cuando esté disponible) para todas las misiones de ataque y escolta.

-DOUGLAS TBD DEVASTATOR: El bombardero TBD Devastator fue el primer monoplano totalmente construido de metal. Su inadecuado armamento defensivo, baja velocidad (205 millas a la hora) y fragilidad en el diseño lo convirtieron en una presa fácil para los aviones japoneses. Por tanto, sólo debemos elegirlo cuando sea el último recurso.

-DOUGLAS SBD DAUNTLESS: De mayores prestaciones que el Devastator, el Dauntless era bastante más fácil de pilotar. Es algo más rápido, en torno a las 250 millas a la hora, y muy adecuado para los ataques en picado a cargueros y portaaviones.

-GRUMMAN TBF-1 AVENGER: Fue el sustituto del Devastator, fácil de volar y resistente al fuego enemigo. Es el avión ideal para lanzar torpedos, y el mejor bombardero que podemos utilizar hasta la llegada del Helldriver.

EN EL FRAGOR DE LA BATALLA

Es en el desarrollo de la acción donde el programa se desmarca en relación a los simuladores modernos que estamos acostumbrados a utilizar. Los aviones de la Segunda Guerra Mundial todavía no estaban equipados con los espectaculares avances tecnológicos de hoy en día, y los combates se reducían a una lucha cuerpo a cuerpo entre los pilotos, donde lo único que importaba era la habilidad innata de cada uno y el saber aprovechar las desventajas y debilidades del contrario. Es vital para controlar el simulador, por tanto, que adquiramos una elevada destreza con el joystick, aprendiendo a colocarnos en relación al sol y realizando todas las maniobras utilizadas por los pilotos de la época para zafarse del enemigo o colocarse en posición ventajosa. El giro Immelmann, el tonel volado, los virajes de rotura, son sólo algunos de los ejercicios que necesitaremos aprender de memoria si no queremos ser derribados cada cinco minutos.

Para ayudarnos en esta difícil tarea, el programa incluye dos opciones realmente interesantes. En primer lugar, la vista panorámica nos permite, mediante una simple rotación del joystick o el ratón, girar la cabeza alrededor de la cabina.

De esta manera, podremos localizar todos los aviones que hay a nuestro alrededor, ofreciéndonos un control total sobre el espacio que nos rodea. La otra ventaja se consigue con la simple pulsación de la tecla Y, y nos sirve para fijar el blanco y no perderlo de vista en ningún momento. Si el objeto seleccionado (ya sea un barco o un avión) se sale fuera del alcance visual de la cabina, está desaparecerá de la vista, y entonces tendremos que guiarnos instintivamente hasta que volvamos a alinear el avión con el blanco. Al principio, este cambio de visión puede parecer un poco desconcertante, pero con un poco de práctica, no habrá avión enemigo que se nos escape.

Otras de las opciones imprescindibles para completar las misiones con éxito es la utilización de la radio. En todas las salidas que realicemos estaremos acompañados por nuestro ala, así como uno o varios escuadrones de aviones. Si queremos que la misión se complete a la perfección, tendremos que mantenerlos atareados en todo momento. Gracias a ellos podremos entretener al enemigo para atacar un determinado blanco, bombardear todos juntos un objetivo seleccionado, o cubrir a un compañero en apuros. Existen varias órdenes que deberemos utilizar en cada situación, y todas ellas se pueden dar a un determinado avión, a todos a la vez o sólo a unos pocos, mediante un sencillo menú que detendrá la acción para facilitarnos las cosas. Es conveniente aprender a descubrir los pros y los contras de cada orden, pues un pequeño error puede llevar al traste toda la misión. La más importantes son:

-WHAT IS YOUR STATUS? (¿Cuál es su estado?): Esta orden nos permite conocer el estado de un determinado barco o avión aliado. Es imprescindible utilizarla frecuentemente cuando se protegen navíos, ya que así podremos saber cuando están siendo atacados, y entonces tendremos que actuar con rapidez. También nos servirá para conocer los aviones que regresan a la base por haber sufrir demasiado daño.

-BREAK FORMATION (Romper formación): Este es el primer mandato que deberemos efectuar cuando divisemos al enemigo. Permite que las escuadrillas se dispersen y ataquen a los blancos más cercanos. Es muy importante no olvidarse de seleccionarla, si no queremos que los aviones nos sigan allá donde vayamos y se conviertan en un blanco fácil para el enemigo.

-ATTACK TARGET (Atacar blanco): Con esta orden, todos los aviones que hayamos seleccionado atacarán el blanco que tengamos activado en ese momento. Es conveniente utilizarla cuando nos quede poca munición, para acabar rápidamente con un enemigo, o cuando tengamos que destruir un determinado objetivo prioritario. Hay que tener mucho cuidado, sin embargo, y evitar que todos los aviones ataquen a un sólo blanco a la vez, ya que si hay algún enemigo más en la zona quedará libre y podrá acribillarlos a placer.

-HELP ME (Ayuda): Esta orden es vital cuando nos encontremos en apuros. Los aviones más cercanos vendrán a echarnos una mano, pero se olvidarán de los blancos o las misiones que estaban realizando, pudiendo ser sorprendidos por la retaguardia.

-REQUESTING LANDING (Permiso para aterrizar): Antes de aterrizar en el portaaviones hay que pedir el correspondiente permiso. Si la pista está destrozada o algún otro avión está aterrizando, tendremos que esperar hasta que nos avise el oficial de turno.

EL USS ENTERPRISE

Hasta ahora, hemos visto como las conversaciones con los demás pilotos son indispensables para el correcto desenlace de los combates, pero esta máxima también se cumple incluso en los interludios de las misiones. Antes de realizar una salida, hay que efectuar una serie de acciones preliminares, que varían dependiendo de la graduación que hayamos alcanzado. La base de operaciones está situada en el portaaviones USS Enterprise, y aquí es donde nos sentiremos como pez en el agua. Desde el Mess Hall, la sala principal, se accede a todos los rincones del barco. Es en este lugar donde podemos charlar animadamente con los distintos pilotos, que nos proporcionarán pistas sobre el comportamiento del enemigo y los aviones. El cocinero, en cambio, nos irá informando de las noticias importantes que se producen en el transcurso de la guerra. En el Cuartel General se encuentra el Comandante, indispensable para planificar el desarrollo de las operaciones militares, mientras que en la Sala de Instrucciones conoceremos todos los pormenores de la misión.

El lugar que más frecuentemente visitaremos es el camarote de los pilotos, ya que además de grabar o cargar las partidas, podremos ver las medallas recibidas y preparar concienzudamente cada misión. En nuestra mesa de trabajo, cuando hayamos sido ascendidos un par de veces, tendremos la posibilidad de consultar el archivo con el expediente de los pilotos, así como el mapa del Océano Pacífico. Aquí podremos elegir cuantos escuadrones vamos a utilizar, el número y tipo de aviones y el piloto que vamos a destinar a cada uno, dependiendo de sus habilidades y de las características de la misión. Conviene tener en cuenta que no debemos asignar todos los aviones disponibles, ya que hay que dejar algunos para que protejan el Enterprise, si no queremos que al regresar de una misión triunfal nos lo encontremos haciendo compañía a los peces. Lo más importante es conocer bien todas las características de los aviones y pilotos disponibles, para tener la seguridad de asignar los mejores recursos a cada misión en particular. En los recuadros adjuntos, encontraréis algunas pequeñas indicaciones.

Para finalizar con este recorrido turístico por el portaaviones aliado sólo nos queda visitar el hangar, donde podremos elegir el avión a pilotar, el armamento (bombas, cohetes o torpedos), así como mantener una interesante charla con el armero, que nos inundará de consejos relativos al manejo de los aviones y los puntos débiles del enemigo.

Una vez dentro de la cabina, el control de cada misión se puede realizar tan sencillamente como queramos. Mediante la tecla A podemos despegar y aterrizar automáticamente, así como viajar a través de los puntos de paso del mapa hasta localizar al enemigo.

LAS MISIONES

Todas las acciones que debemos completar a lo largo del juego varían significativamente unas con otras, aunque se pueden agrupar en cinco grandes grupos. Sólo la experiencia nos permitirá abordarlas de la mejor manera posible, pero aún así, es conveniente conocer una serie de reglas básicas que nos facilitarán enormemente las cosas:

-ATAQUE A CAZAS ENEMIGOS: El combate cuerpo a cuerpo con el invasor japonés es el que, con más frecuencia, vamos a tener que realizar. Lo primero que hay que hacer cuando divisemos al enemigo es ordenar a nuestro escuadrón que rompa la formación, para que cada avión se concentre en un blanco determinado. A falta de radares y armas teledirigidas, hay que confiar en el poder de las ametralladoras, así como en dos factores realmente determinantes: la posición del sol y la altitud. El mayor porcentaje de victorias en la Segunda Guerra Mundial lo consiguieron los pilotos que divisaban en primer lugar al enemigo, por eso es prácticamente indispensable localizar el sol y colocarse de tal forma que quede pegado a nuestra espalda. De esta manera, cualquier enemigo que fije la vista en nuestra posición quedará cegado por el astro rey y no podrá localizarnos, lo cual nos permitirá realizar un ataque por sorpresa.

La otra ventaja importante es la altitud. En los aviones de hélice, la altura se convierte en velocidad. Si subimos hasta una altitud considerable y realizamos un ataque en picado, podremos efectuar una pasada a toda velocidad e impedir que el enemigo tenga tiempo de apuntarnos. También hay que tener en cuenta que al principio de la guerra los aviones americanos eran más rápidos, pero giraban mucho más lento que los japoneses. Por lo tanto, una vez que estemos a la misma altura que el enemigo, no conviene meterse en una competición de giros que no conducen a nada, sino que hay que efectuar las maniobras clásicas perfectamente explicadas en el manual para buscar una posición ventajosa que nos permita atacar con rapidez y seguridad.

La mejor forma de localizar al enemigo se consigue pulsando la tecla de vista externa F6, que nos llevará a través de todos los blancos. Con el botón 2 del joystick iremos girando la cámara y así podremos localizar la posición exacta de cada uno de ellos. A la hora de disparar, hay que tener en cuenta que el blanco está en movimiento, así que habrá que apuntar al lugar exacto por donde pasará el avión cuando lleguen las balas, es decir, un poco más adelante de su situación real. Es mejor no utilizar todos los cañones a la vez, si no queremos quedarnos rápidamente sin munición. En los aviones con 6 cañones, por ejemplo, se suele disparar sólo con dos, o cuatro a lo sumo, en el caso de que el blanco se encuentre muy cerca.

Si nos quedamos sin munición, hay que ordenar a los compañeros que ataquen a los blancos uno a uno, ya que no podemos regresar hasta que el camino esté despejado de aviones enemigos. Siempre es conveniente leer los mensajes que nos envían los pilotos, pues nos suelen indicar cuando aparece el enemigo o el objetivo principal de la misión.

ELLOS PUEDEN SALVARTE LA VIDA

Las diversas pautas de conducta y enrevesada personalidad de los pilotos que tenemos a nuestra disposición son factores muy a tener en cuenta a la hora de completar con éxito cualquier tipo de misión. Cada uno de ellos tiene una serie de habilidades, que conviene conocer a la perfección.



-SCOOT BIGELOW "BIGGS": El bueno de Scott es un piloto veterano que sirvió durante una temporada en el USS Yorkstown. Es, sin duda, el mejor tirador de flota y, por lo tanto, el mejor escolta que podamos encontrar, imprescindible en cualquier tipo de misión.



-SIMON WESTCHESTER "JESTER": El expediente de este aviador no dice mucho a su favor: es irrelevante, poco brillante, y además fue expulsado de la Escuela de Bombardeo. A pesar de todo, puede cumplir con su trabajo, pero es mejor dejarlo para misiones poco importantes o cuando tengamos que rellenar algún hueco.



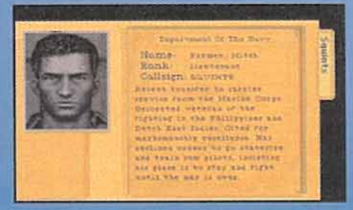
-MITCH PARMER "SQUINTS": Veterano en la Guerra de Filipinas, este Marine ha rechazado la oferta de entrenar a futuros pilotos. Es una garantía en el combate: lo podremos asignar a cualquier misión que necesitemos, con la seguridad de que nos sacará de más de un apuro.



-ANTONIO BARALDI "NOODLES": De descendencia italiana, Antonio es un consumado atleta, campeón de boxeo en la Marina en 1941. Noodles es un piloto combativo y temperamental que acabará con todo los japoneses que se le pongan a tiro o morirá en el intento, siendo éste un arma de doble filo.



-WALLY HAWTHORNE "PANCAKE": Estamos ante un piloto mediocre y falto de improvisación, pero es un ejemplo de superación a base de trabajo duro. No destaca prácticamente en nada, aunque hará su trabajo lo mejor que pueda.



-REGINALD III "REG": Educado en las mejores escuelas del Este, Reg es un piloto académico que sigue las reglas aprendidas en la Academia. Es un experto en bombardeos, así que será indispensable incluirlo en todas las misiones de este tipo.

-ATAQUE A BOMBARDEROS ENEMIGOS: El derribo de un bombardero japonés es algo más sencillo de realizar que el de un caza, ya que estos aviones son lentos y pesados, y casi siempre vuelan en línea recta. La mejor forma de atacarlos es desde arriba, desde los costados o incluso desde atrás, teniendo cuidado con la ametralladora de cola. En la mayoría de los casos nuestros alas entretendrán a la escolta y nosotros podremos enfrentarnos libremente a los bombarderos, pero siempre hay que mantenerse alertas ante el posible ataque repentino de uno de los cazas que cubren al enemigo. Una vez que nos acerquemos al bombardero, si estamos en una posición segura, conviene frenar un poco para aumentar el tiempo de exposición y disparo, activando todos los cañones hasta acabar con él.

-MISIONES DE ESCOLTA: Las misiones de escolta, tanto de bombarderos aliados como de buques, son sin duda las más arriesgadas, debido a la fragilidad de los objetivos a defender. De nada sirve volar pegados al blanco, pues cuando divisemos al enemigo ya será demasiado tarde. Lo mejor es volar un poco alejados, adelante y arriba, vigilando constantemente en todas las direcciones. Tampoco es recomendable cebarse con un determinado enemigo escurridizo, ya que el resto puede estar acribillando al bombardero o barco que tenemos que proteger.

En el caso de que tengamos que escoltar cualquier tipo de buques, es muy importante acabar primero con los bombarderos y dejar los cazas para el final. Con la tecla F6, si tenemos la opción de visualizar armas activada, podremos localizar los aviones que lleven bombas o torpedos y atacarlos en primer lugar, ordenando a alguno de los aviones de la patrulla que nos echen una mano. Eso sí, es recomendable dejar unos cuantos para que entretengan a los cazas nipones.

-BOMBARDEO CON BOMBAS: Cuando manejemos un bombardero, la filosofía de vuelo varía radicalmente. Estos aviones son mucho más lentos y muy poco maniobrables, así que no conviene ponerse a hacer acrobacias o combatir uno contra uno contra un caza. A la hora de bombardear, podremos elegir entre bombas de 500 o de 1000 libras. Obviamente, estas últimas tienen el doble de potencia, pero sólo podemos llevar una. Es conveniente usarla cuando el blanco sea único, sino es mejor llevar dos de 500 libras, para dañar varios barcos. Hay que tener en cuenta que una sola bomba, al contrario que los torpedos, casi nunca hunde un buque, por eso habrá que pedir ayuda a otros aviones o rematarlo con las ametralladoras.

Las dos técnicas básicas de bombardeo son el vuelo en picado y la pasada. En los dos casos, conviene alinearse con el barco o el objetivo terrestre en toda su longitud; así obtendremos una mayor superficie de blanco. El ataque en picado es más efectivo, ya que la bomba cae en línea recta, pero mucho más arriesgado. Para no estrellarse contra el suelo cuando se desciende a gran velocidad, es una buena idea apagar el motor, aplicar los frenos, e incluso bajar los flaps y sacar el tren de aterrizaje, si es que estamos demasiado bajos y no podemos remontar el vuelo. Los ataques en pasada hacen que sea más difícil acertar en el blanco, ya que la bomba planea hasta llegar al objetivo. No hay que olvidarse de elevar el morro después de soltar la carga, si no queremos que nos alcance la onda explosiva.

En los ataques terrestres, es mejor ametrallar los objetivos que no están protegidos por el fuego antiaéreo (hangares, edificios) y dejar las bombas para el final. Tampoco conviene olvidarse de que los bombarderos disponen de una ametralladora trasera que dispara automáticamente, pero con la tecla F7 podremos manejarla nosotros mismos. Si nos quedamos sin balas, una opción arriesgada es dejar que el enemigo se coloque detrás y acribillarlo con este disparo.

-ATAQUE CON TORPEDOS: El bombardeo con torpedos es el más efectivo y sencillo de realizar, por eso es conveniente utilizarlo siempre que se pueda elegir. Para realizar un ataque con torpedo hay que acercarse al barco desde un costado, a baja altura y poca velocidad, para evitar que el torpedo se hunda demasiado y acabe pasando por debajo del objetivo. También hay que tener en cuenta que el barco avanza a una determinada velocidad, así que habrá que efectuar un disparo de corrección, apuntando un poco más adelante de donde se encuentra el buque en el instante de la liberación del torpedo.

El resto, ya sólo dependerá de la habilidad de cada uno, y como no, de la pizca de buena suerte que nunca debe faltar en los momentos más críticos de la batalla.

HASTA AQUÍ HEMOS LLEGADO

Explicar todas las virtudes y posibilidades de un simulador de la categoría de «Pacific Strike» en unas pocas páginas, es casi tan difícil como acertarle a un Zero con los ojos cerrados. Gráficos, música y sonido rozan el límite de la perfección en cuanto a programas para PC se refiere. La simulación en sí es ciertamente impresionante, históricamente muy cuidada, y sobre todo, apasionante y envolvente. Las enormes posibilidades de modificación lo hacen altamente recomendable para cualquier tipo de usuarios, y el desarrollo de las misiones es más abierto y flexible que en anteriores simuladores de la misma compañía. Lo único que se le puede reprochar es la inexistencia de una opción de repetición o grabación de la acción, así como los desproporcionados requerimientos de hardware.

Desde que Origin lanzó «Wing Commander» para los 286 cuando sólo existían los XT, ésta parece ser la seña de identidad que identifica a la compañía, venerada por cientos de miles de admiradores que disfrutan de sus increíbles programas, y odiada a partes iguales por los desafortunados usuarios que no disponen de equipos potentes para ejecutarlos. Y es que la tecnología llevada hasta sus ultimas consecuencias a veces tiene un alto precio, precio que en ocasiones es necesario pagar, con tal de disfrutar con programas como este magnífico «Pacific Strike».

J.A.P.



Por Santiago Erice

«Super detective en Hollywood III» Eddie Murphy en el parque de atracciones



Tercera entrega de las aventuras del más extravagante detective que nos ha ofrecido la cinematografía norteamericana: Axel Foley. ¡Eddie Murphy encarnando a su personaje favorito! ¡Rienda suelta para sus patochadas, su lenguaje y sus bromas! ¡Que Dios pille confesados a los bandidos de Beverly Hills..., y a los policías que deben combatirlos! «Superdetective en Hollywood III», como las dos primeras partes de la saga, es una de esas películas que no se podrían ver sin un enorme paquetón de palomitas en una mano y un gigantesco refresco en la otra. Purita diversión que, sin embargo, se resiente al repetir esquemas y personajes ya trillados. Para evitarlo, el director John Landis (el del clip «Thriller» de Michael Jackson y el de películas como «El príncipe de Zamunda» o «Un hombre lobo americano en Londres») ha utilizado al máximo las posibilidades que ofrece el parque de atracciones donde transcurre el meollo del filme: allí los magos de los efectos especiales se han sentido en su salsa.

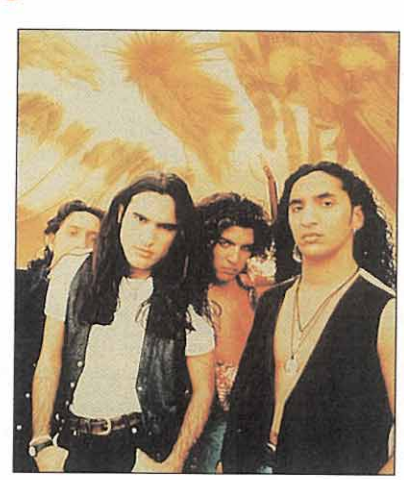
«True Lies» La doble vida del agente Schwarzenegger.



¡El director James Cameron y el culturista Schwarzenegger juntos de nuevo! ¡El tipo más duro y el realizador de películas como «Terminator» o «Abyss» luciendo otra vez sus habilidades! Militares de la OTAN y tiranos del tercer mundo, padres de familia que nunca han roto un plato y que sueñan con hacerlo, adolescentes del sexo masculino e irascibles espinillas, intelectuales de incógnito, tipos cachas en general y chicas que se rinden a la demoledora imagen del músculo en particular..., un variado espectro de seres humanos está de enhorabuena: en las pantallas cinematográficas españolas echan «True Lies», la más reciente aventura de Arnold.

En esta ocasión, la personalidad de Schwarzenegger es doble. El es Harry Tasker un espía invencible que esconde su identidad en la piel de un anodino vendedor de ordenadores. ¿Todavía no has adivinado de qué va la cosa? Harry debe salvar al mundo y, a la vez, no perder a su esposa (Jamie Lee Curtis), harta de estar casada con un tipo tan aburrido como él (por supuesto que no sabe que éste pertenece a la ultrasecreta organización Omega Sector). Deslumbrantes escenas de acción y toques de comedia casera son los ejes sobre los que se desarrolla «True Lies» o, dicho de otra forma, James Bond y el superagente 86 en la piel de Schwarzenegger.

Cherokee Indios y gitanos



Cherokee es un serio intento de unir musicalmente a indios y gitanos. Que sus componentes (Punky, Negro, Uruguayo y Gallo) sean andaluces y sólo hayan visto el espíritu de Manitú a través de «Bailando con lobos» o de las cargas del Séptimo de Caballería según la tendenciosa visión de John Ford, no les ha impedido incluir un "diccionario Cherokee" en su álbum de debut, «Caballo loco», para que nos enteremos del significado de lo que cantan.

Y sin embargo, y a pesar de lo postizo y artificial de la postura, en Cherokee hay elementos que funcionan. Los aires aflamencados, por ejemplo. El desparpajo y el descaro en la introducción de bases rockeras. El sentido del ritmo y la espontaneidad en la interpretación. Las "ayudas" de tipos como Phil Manzanera en la producción o Raimundo Amador y su loca guitarra. Seguro que llegará un día en que Cherokee olvide las modas indias; será entonces cuando el cuarteto cabalgará con libertad y los espíritus que protegen a los gitanos se fundirán en un fraternal abrazo con el poderoso Manitú.

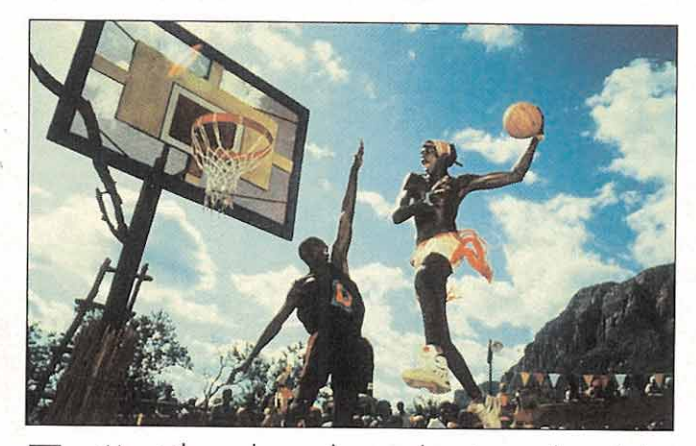
¿Ska? (¿Dónde estabas tú?) «Made in Spain»



Hay "skinheads" –versión racista descerebrada– que mueven compulsivamente sus cuerpos cuando oyen ska y músicas adyacentes. ¡Son tan ignorantes que no saben que el origen de estos sonidos es de color negro! El estilo fue inventado en Jamaica cuando nacían los 60 y fue el antecesor directo del reggae. Curiosamente, se hizo popular en Europa una década después: los chicos blancos ingleses iban a lugares frecuentados por negros, se enamoraron de la música que allí sonaba y..., la grabaron para nuestro consumo y solaz regocijo.

Música tan maravillosamente impura y, por suerte, étnicamente mezclada también ha influenciado –con mayor o menor fuerza– a las gentes del lugar. Así lo demuestra esta recopilación "made in Spain" en donde cabe la agresividad de Kortatu y su «El último ska», el surrealismo de Os Resentidos en «Pensionismo o barbarie», la adolescencia de Aerolíneas Federales y «Alegra esa cara», las buenas intenciones de Celtas Cortos y «Madera de colleja» o la marcha de litrona de Platero y tú en «ABC sin letras», entre otros. ¡Ideal para ese momento de la fiesta en que el cuerpo baila a la llamada del ataque de la epilepsia!

«Una tribu en la cancha» Baloncesto en África

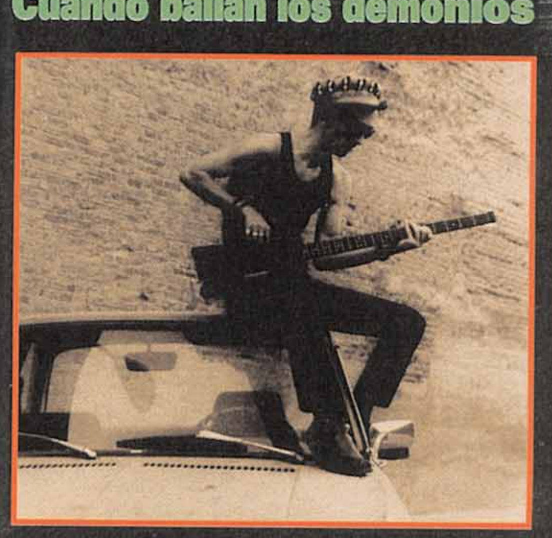


En «Una tribu en la cancha» se dan cita muchos de los elementos que han convertido al cine para jóvenes en una de las grandes fuentes de ingresos para las multinacionales del sector. Bajo la dirección de Paul M. Glaser («El precio de la muerte») se acoplan todo ellos como si fueran las piezas de un complejo puzzle.

Para empezar, tenemos al actor Kevin Bacon («Algunos hombres buenos», «J.F.K. caso abierto»), cuyo físico gusta a las señoritas. El es Jimmy Dolan y busca a un jugador de baloncesto que encontrará en África (el larguirucho es Charles Gitonga Maina en la vida real). Lo malo es que a los habitantes del poblado no les atrae ser famosas estrellas del deporte (el mito del buen salvaje está servido). Los planes de Jimmy están a punto de irse a pique, algo que ocurriría si no se produjera una situación típica del Western: sólo ganando un partido de baloncesto la tribu de "los buenos" podrá seguir existiendo.

Y todo aderezado con un tono de comedia, ilusión y fantasía sin que el cerebro tenga que trabajar demasiado, maneras juveniles en clave "light" y lustrosas imágenes deportivas.

Luis Auserón Cuando bailan los demonios



Después de la disolución de Radio Futura, los demonios que bailan desde siempre en la cabeza de Luis Auserón necesitaban escapar de las reducidas dimensiones del cerebro y cimbrear por todos lados. Las canciones que integran el álbum «En la cabeza» es el primer resultado de esa huida en solitario.

Guiños a Jim Morrison o Jimi Hendrix. Apropiaciones de poetas malditos como Panero o Ezra Pound. Amuletos, escapularios y abalorios contra el mal de ojo. Mujeres fatales que si son occidentales llevan la esquiva seriedad en su figura, o mueven con gracia las caderas si nacieron en la exuberante Lationamérica.

Versiones de algunos de sus músicos brasileiros favoritos. Mirada psicodélica a la realidad. Guitarras distorsionadas, bajos rítmicos y voz muy personal. Luis Auserón ya no forma parte de Radio Futura. Sus demonios son de su exclusiva y única responsabilidad.

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
O UTILIZA EL CUPON DE PEDIDO



LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H /SABADOS DE 10,30 A 14 h



ESTAS SON TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS

Tienda	Dirección
ALICANTE	PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98
BADALONA	CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97
BARCELONA (PLAÇA CATALUNYA)	CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10
BARCELONA (PLAÇA SANTS)	C. SANT CRIST 51-57 (SANTS) TEL: 296 69 23
BILBAO	PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
BURGOS	AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47
MADRID (Atocha)	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
MADRID (SOL)	CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
Móstoles MADRID	PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. TEL: 617 11 15
Torrejón MADRID	AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64.
Tres Cantos MADRID	EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR) AV. COLMENAR VIEJO.S. PUEBLOS TEL: 804 08 72
Fuengirola MALAGA	CALLE ALEMANIA, 5 TEL: 58 25 82
SALAMANCA	CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
S. SEBASTIAN	CALLE AUTONOMIA, 3 TEL: 47 40 72
Dos Hermanas SEVILLA	CALLE LAS MORERILLAS, 6 TEL: 566 76 64
ZARAGOZA	CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2. PLANTA ALTA. TEL: 21 82 71
VIGO	PLAZA DE LA PRINCESA










AMIGA 1200



69.900

ORDENADOR 32 Bit

CON 100 PROGRAMAS P.D. Y UN DISCO PARA TRANSFORMARLO EN 1.3

ARTICULOS A-1200	
FAST RAM 2 Mb	24.900
FAST RAM 4 Mb	42.900
MONITOR 1942	74900
DISCO DURO 40 Mb	39900
DISCO DURO 128 Mb	64900

VARIOS AMIGA



DISQUETERA 3 1/2	12.900
RATON	3.600
AMPLIACION 512 K A-500	6.900
AMPLIACION 1 Mb	
AMIGA 600	12.900
MIDI	9.995
DIGITAL SOUND STUDIO PLUS	15.990
AT ONCE PLUS	39.900

AMIGA CD 32

PRECIO SORPRENDENTE



59.900

CON 2 CD DE REGALO

32 BIT, CD ROM INCORPORADO
16,8 MILLONES DE COLORES
AUDIO 16 BIT
75 MINUTOS IMAGEN VIDEO
COMPATIBLE CD MUSICA/CD+G/CD+TV

ALFRED CHICKEN	5990	MEANS ARENAS	5990
ALIEN BRED/QUAK	5990	MICROCOSM	8990
ARABIAN NIGHTS	5990	MORPH	5990
BUBBA´N STIX	5990	NIGEL MANSELL	5990
CASTLES II	5990	OVER KIL & LUNAR	5990
D-GENERATION	5990	PIMBALL FANTASIES	5990
DISPOSABLE HERO	5990	PREMIERE	3990
FLY HARDER	3990	PROJECT X/ F17	5990
FRONTIER ELITE 2	5990	ROBOCOD	5990
FURY OF FURRIES	5990	SEEK & OESTROY	5990
GLOBAL EFFECT	5990	SENSIBLE SOCCER	5990
INT KARATE PLUS	3990	SUPER PUTTY	3990
JAMES POND	5990	THE CHAOS ENGINE	5990
JURASSIC PARK	5990	TOTAL CARNAGE	5990
LOTUS TRILOGY	5990	ZOOL	6490

impresoras



MATRICIALES 9 AGUJAS

star LC 100 — 34.900

- IMPRESION A COLOR
- 9 AGUJAS
- 80 COLUMNAS
- 180 CPS.
- PANEL DE MULTI FUNCIONES

MATRICIALES 24 AGUJAS

star LC 24-100 — 39.900

- 24 AGUJAS
- 80 COLUMNAS
- MODO SILENCIOSO
- PANEL DE MULTIPLES FUNCIONES
- IMPRIME ORIGINAL
- + 2 COPIAS

star LC 24-30 COLOR — 54.900

- 24 AGUJAS
- IMPRESION COLOR
- CAMBIO DE EMULACION AUTO.
- 240 CPS.
- MODO ZOOM
- INTRODUCTOR AUTOMATICO

MODEMS



MODELOS CON SOFTWARE ESPECIFICO Y CABLES

SUPRA MODEM 2400 interno	9900
SUPRA MODEM 2400	15900
MODEM/FAX 22 BIS interno 9600	13900
MODEM/FAX 22 22 V23 externo 9600	22500
MODEM/FAX 32 BIS V23 interno 14400	36900
MODEM/FAX 32 BIS V23 externo 14400	38900

IBM PS/1



A tu alcance

873 Multimedia — ~~36.900~~ 309.900

- Procesador 486 DX a 33 Mhz
- Ampliable Overdrive Pentium.
- 4 Mb de memoria RAM.
- Disco duro de 170 Mb.
- Monitor SVGA 0.28
- Smart Energy System
- CD ROM

ORDENADORES PC

IVA INCLUIDO



189.900
- PROCESADOR 486 DX33
- CACHE 256 Kb
- DISCO DURO 214 Mb/RAM 4 Mb
- TARJETA SVGA 1 Mb
- DISQUETERA 3,5"
- MS-DOS 6.2
- MONITOR 14" SVGA COLOR

194.900
- PROCESADOR 486 DX33
- CACHE 256 Kb
- DISCO DURO 260 Mb/RAM 4 Mb
- TARJETA SVGA 1 Mb
- DISQUETERA 3,5"
- MS-DOS 6.2
- MONITOR 14" SVGA COLOR

199.900
- PROCESADOR 486 DX33
- CACHE 256 Kb
- DISCO DURO 340 Mb/RAM 4 Mb
- TARJETA SVGA 1 Mb
- DISQUETERA 3,5"
- MS-DOS 6.2
- MONITOR 14" SVGA COLOR

209.900
- PROCESADOR 486 DX66
- CACHE 256 Kb
- DISCO DURO 214 Mb/RAM 4 Mb
- TARJETA SVGA 1 Mb
- DISQUETERA 3,5"
- MS-DOS 6.2
- MONITOR 14" SVGA COLOR

214.900
- PROCESADOR 486 DX66
- CACHE 256 Kb
- DISCO DURO 260 Mb/RAM 4 Mb
- TARJETA SVGA 1 Mb
- DISQUETERA 3,5"
- MS-DOS 6.2
- MONITOR 14" SVGA COLOR

219.900
- PROCESADOR 486 DX66
- CACHE 256 Kb
- DISCO DURO 340 Mb/RAM 4 Mb
- TARJETA SVGA 1 Mb
- DISQUETERA 3,5"
- MS-DOS 6.2
- MONITOR 14" SVGA COLOR

AMIGA 500



29.900

AMIGA 500 + MONITOR — 49.900

Sound

BLASTER

IVA INCLUIDO

Sound BLASTER 2.0 Value Edition — 12.990

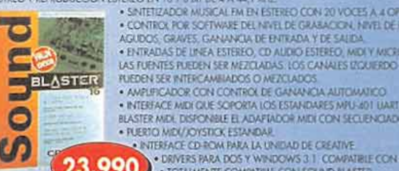
CON SOUND BLASTER 2.0 PUEDE OIR EL SONIDO DE ALTA CALIDAD INCORPORADO EN MUCHAS DE LAS APLICACIONES DE HOY DIA. ESTA TARJETA REPRESENTA MUNDIALMENTE EL ESTANDAR DE AUDIO PARA WINDOWS. LA EDICION VALUE INCORPORA UNA SELECCION COMPLETA DE LAS APLICACIONES. DE MANERA QUE PODRA DISFRUTAR INMEDIATAMENTE DE LAS NUEVAS CAPACIDADES DE SU ORDENADOR.



- MUESTREO MONO 8 BITS Y REPRODUCCCION
- SINTETIZADOR MUSICAL DE 11 VOCES POR FM.
- JACKS PARA ENTRADA DE LINEA, MICROFONO Y SALIDA.
- AMPLIFICADOR DE POTENCIA CON CONTROL DE VOLUMEN.
- INTERFACE MIDI.
- PUERTO JOYSTICK ESTANDAR.
- DRIVERS PARA DOS Y WINDOWS 3.1. COMPATIBLE CON OS/2 2.1.
- SOFTWARE INCLUIDO: CREATIVE WAVESTUDIO, CREATIVE SOUNDO´LE, CREATIVE ENSEMBLE, CREATIVE TALKING SCHEDULER, CREATIVE MOSAIC, MONOLOGUE FOR WINDOWS, FM INTELLIGENT ORGAN, LEMMINGS Y INDIANAPOLIS 500... THE SIMULATION.

Sound BLASTER 16 Value Edition — 23.990

DISFRUTE DE UN SONIDO ESTEREO DE ALTA CALIDAD EN 16 BITS. SE ACOMPAÑA DE SOFTWARE PARA MANIPULACION DE SONIDO Y DE DESARROLLO DE APLICACIONES ORIENTADAS AL MISMO.



- MUESTREO Y REPRODUCCION ESTEREO EN 16 Y 8 BIT DE 4 A 44,1 KHz.
- SINTETIZADOR MUSICAL FM EN ESTEREO CON 20 VOCES A 4 OPERADORES.
- CONTROL POR SOFTWARE DEL NIVEL DE GRABACION, NIVEL DE REPRODUCCION, AGUDOS, GRAVES, GANANCIA DE ENTRADA Y DE SALIDA.
- ENTRADAS DE LINEA ESTEREO, CD AUDIO ESTEREO, MIDI Y MICROFONO. TODAS LAS FUENTES PUEDEN SER MEZCLADAS. LOS CANALES IZQUIERDO Y DERECHO PUEDEN SER INTERCAMBIADOS O MEZCLADOS.
- AMPLIFICADOR CON CONTROL DE GANANCIA AUTOMATICO.
- INTERFACE MIDI QUE SOPORTA LOS ESTANDARES MPU-401 UART Y SOUND BLASTER MIDI. DISPONIBLE EL ADAPTADOR MIDI CON SECUENCIADOR.
- PUERTO MIDI/JOYSTICK ESTANDAR.
- INTERFACE CD-ROM PARA LA UNIDAD DE CREATIVE.
- DRIVERS PARA DOS Y WINDOWS 3.1. COMPATIBLE CON OS/2 2.1.
- TOTALMENTE COMPATIBLE CON SOUND BLASTER.

Sound BLASTER Pro Value Edition — 16.990

LA SOUND BLASTER PRO LE PROPORCIONA TODAS LAS VENTAJAS DE LA SOUND BLASTER 2.0 PERO EN ESTEREO.
- MUESTREO Y REPRODUCCION EN 8 BITS, EN MONO DE 4 A 44,1 KHz Y EN ESTEREO DE 4 A 22,05 KHz.
- SINTETIZADOR MUSICAL POR FM EN ESTEREO CON 20 VOCES 4 Y OPERADORES.



- MEZCLADOR DIGITAL-ANALOGICO CON CONTROL DE VOLUMEN PROGRAMABLE PARA CADA CANAL, VOLUMEN MASTER.
- AMPLIFICADOR DE POTENCIA Y CONTROL DE VOLUMEN MANUAL. CONTROL DE GANANCIA AUTOMATICO.
- INTERFACE MIDI.
- PUERTO MIDI/JOYSTICK ESTANDAR.
- INTERFACE CD-ROM PARA LA UNIDAD DE CREATIVE.
- DRIVERS PARA DOS Y WINDOWS 3.1. COMPATIBLE CON OS/2 2.1.
- COMPATIBLE CON SOUND BLASTER 2.0 EN MODO MONO.
- SOFTWARE INCLUIDO: CREATIVE WAVESTUDIO, CREATIVE SOUNDO´LE, CREATIVE ENSEMBLE, CREATIVE TALKING SCHEDULER, CREATIVE MOSAIC, MONOLOGUE FOR WINDOWS, FM INTELLIGENT ORGAN, SBMIDI, LEMMINGS Y INDIANAPOLIS 500... THE SIMULATION, ADEMAS, UTILIDADES DE REPRODUCCION/GRABACION Y DE DIAGNOSTICO.

Sound BLASTER 16 SCSI-2 ASP — 45.990

UN INTERFACE ESTANDAR INDUSTRIAL Y UN SONIDO ESTEREO CON CALIDAD PROFESIONAL, CONVIERTEN LA SOUND BLASTER 16 SCSI-2 EN UN AVANZADO SISTEMA MULTIMEDIA DE MAXIMO RENDIMIENTO Y ALTA INTEGRACION.

Sound BLASTER AWE32 — 59.900

LA NUEVA GENERACION EN TECNOLOGIA SOUND BLASTER, LA SOUND BLASTER AWE32 PROPORCIONA SINTESIS AVANZADA. WAVEFFECTS DE EMU, OFRECIENDO UNA CALIDAD MUSICAL EXCEPCIONAL ASOCIADA NORMALMENTE A ESTUDIOS PROFESIONALES DE SONIDO.

Sound BLASTER 16 MultiCD ASP — 39.900

ESTA VERSION DE SOUND BLASTER 16 INCLUYE TRES TIPOS DE INTERFACES PARA CD-ROM (MULTICD) Y EL PROCESADOR DE SEÑAL AVANZADO (ASP) ADEMAS DE TODAS DE TODAS LAS CAPACIDADES DE LA SERIE SOUND BLASTER 16. EL ASP REDUCE LA CARGA DE TRABAJO DE LA CPU EN UN 60% CUANDO SE ESTA GRABANDO SONIDO EN CALIDAD CD, ADEMAS, PERMITE COMPRIMIR Y DESCOMPRIMIR POR HARDWARE EN TIEMPO REAL Y TAMBIEN PRESENTA CARACTERISTICAS AVANZADAS TALES COMO EL EFECTO QSOUND AUDIO EN 180°.



Sound BLASTER 16 MultiCD — 31.990

INTERFACE CD-ROM MULTIPLE PARA LAS UNIDADES DE CREATIVE CR523 Y CR563, DE SONY CDU33A, Y DE MITSUMI CRMC-FX001 Y CRMC-LU005.

BLASTER

KIT CD-ROM — 34.900

SI YA TIENE UNA SOUND BLASTER PRO, SOUND BLASTER 16 O SOUND BLASTER 16 MULTICD, ESTE ES EL COMPLEMENTO IDEAL PARA AMPLIAR SU SISTEMA MULTIMEDIA. PODRA DISFRUTAR DE LOS BENEFICIOS DE LA TECNOLOGIA CD-ROM DE DOBLE VELOCIDAD A UN ATRACTIVO PRECIO.
- UNIDAD CD-ROM MULTISESION DE DOBLE VELOCIDAD. CAPACIDAD: 680 Mb, TRANSFERENCIA: 300 Kb/S, ACCESO: 320 ms, BUFFER: 64 Kb. COMPATIBLE CON MULTISESION PHOTO CD, PREPARADO CD-ROM XA.
- BANDEJA DE CARGA FRONTAL AUTOMATICA CONTROLADA POR SOFTWARE.



KIT CD-ROM +Rebel Assault — 39.900



GAME BLASTER CD16 — 74.900

EL GAME BLASTER CD16 CONVIERTE SU ORDENADOR EN UN EXCITANTE SISTEMA ARCADE. INCLUYE UNA SELECCION DE LOS MEJORES JUEGOS Y EL EQUIPAMIENTO MULTIMEDIA NECESARIO PARA DISFRUTAR AL MAXIMO.




- TARJETA DE AUDIO ESTEREO DE ALTA CALIDAD SOUND BLASTER 16.
- UNIDAD CD-ROM (IGUAL MODELO DEL KIT CD ROM)
- JOYSTICK DE ALTO RENDIMIENTO CON EMPUÑADURA ERGONOMICA, GATILLO, BOTONES DE DISPARO CONMUTABLES, AUTODISPARO Y VENTOSAS PARA ESTABILIDAD Y PRECISION EN EL CONTROL.
- SE INCLUYEN ALTAVOCES ESTEREO.
- DRIVERS PARA DOS Y WINDOWS 3.1. COMPATIBLE CON OS/2 2.1.
- SOFTWARE INCLUIDO: UTILIDADES CREATIVE, CONSPIRACY, REBEL ASSAULT, IRON HELIX, SYNDICATE, SIMCITY 2000, CIVILIZATION, NIGHTHAWK F-117A, SILENT SERVICE II Y RAILROAD TYCOON.

DISCOVERY CD16 — 64.900

INCORPORA EN UN PAQUETE TODOS LOS ASPECTOS IMPORTANTES DE MULTIMEDIA. DISCOVERY CD16 ES UN SISTEMA COMPLETO CON UN FASCINANTE HARDWARE Y SOFTWARE. APLICACIONES SELECCIONADAS ESPECIALMENTE PARA APROVECHAR LA TECNOLOGIA MULTIMEDIA.
- TARJETA DE AUDIO ESTEREO DE ALTA CALIDAD SOUND BLASTER 16.
- UNIDAD CD-ROM (IGUAL MODELO DEL KIT CD ROM)
- SE INCLUYEN ALTAVOCES ESTEREO Y MICROFONO.
- DRIVERS PARA DOS Y WINDOWS 3.1. COMPATIBLE CON OS/2 2.1.
- SOFTWARE INCLUIDO: UTILIDADES DE CREATIVE, CREATIVE VOICEASSIST, CONSPIRACY, SYNDICATE, ALDUS GALERY EFFECTS, ALDUS PHOTOSTYLER SE, ALTAMIRA COMPOSER, HSC DIGITAL MORPH Y HSC KAI´S POWER TOOLS.



EASYCD 16 — 104.900

AHORA PUEDE CONVERTIR SU ORDENADOR EN UN ENTORNO MULTIMEDIA CON UNA UNIDAD CD-ROM EXTERNA. INCLUYE EL HARDWARE NECESARIO, JUNTO CON UNA EXTENSA LIBRERIA DE SOFTWARE.
- TARJETA DE AUDIO ESTEREO DE ALTA CALIDAD SOUND BLASTER 16.
- UNIDAD EXTERNA CD-ROM MULTISESION DE DOBLE VELOCIDAD.



- BANDEJA DE CARGA MOTORIZADA.
- SE INCLUYEN ALTAVOCES ESTEREO Y MICROFONO.
- DRIVERS PARA DOS Y WINDOWS 3.1. COMPATIBLE CON OS/2 2.1.
- SOFTWARE INCLUIDO: UTILIDADES CREATIVE, CREATIVE VOICEASSIST, CONSPIRACY, SYNDICATE, SCOOTER´S MAGIC CASTLE Y KID PIX, 3D DINOSAUR ADVENTURE, THE NEW GROLIER MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA, ASYMETRIX PRESENTATION, LINKS, ALDUS GALLERY EFFECTS, ALDUS PHOTOSTYLER SE, ALTAMIRA COMPOSER SE, HSC DIGITAL MORPH Y HSC KAI´S POWER TOOLS.

DIGITAL EDGE 3X — 134.900

EL DIGITAL EDGE 3X INCORPORA UNA UNIDAD CD-ROM DE TRIPLE VELOCIDAD Y AUDIO EN ESTEREO DE ALTA CALIDAD, CON PROCESAMIENTO DIGITAL DE LA SEÑAL. INCLUYE UNA EXTENSA LIBRERIA DE SOFTWARE, IDEAL PARA APLICACIONES Y PRODUCCIONES MULTIMEDIA PROFESIONALES Y ENTRETENIMIENTO DOMESTICO.
- SOUND BLASTER 16 SCSI-2 CON ADVANCER SIGNAL PROCESSOR.
- UNIDAD CD-ROM MULTISESION, SCSI-2 DE TRIPLE VELOCIDAD Y DE CARGA AUTOMATICA. TRANSFERENCIA: 450 Kb/S, ACCESO: 195 ms, CAPACIDAD: 656 Mb (MODO 1), BUFFER: 256 Kb. COMPATIBLE CON MULTISESION PHOTO CD, PREPARADO PARA CD-ROM XA.
- ALTAVOCES ESTEREO DE ALTA CALIDAD INCLUIDOS.
- DRIVERS PARA DOS Y WINDOWS 3.1. COMPATIBLE CON OS/2 2.1.
- SOFTWARE INCLUIDO: UTILIDADES CREATIVE, CREATIVE VOICEASSIST, CONSPIRACY, REBEL ASSAULT, SPEED, SYNDICATE, THE NEW GROLIER MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA, ASYMETRIX PRESENTATION, CREATIVE IMAGE, SOUND & EFFECTS, ALDUS GALLERY EFFECTS, ALDUS PHOTOSTYLER SE, ALTAMIRA COMPOSER SE, HSC DIGITAL MORPH Y HSC KAI´S POWER TOOLS.

Video

BLASTER

Video BLASTER SE — 49.900

CON LA VIDEO BLASTER CREARA IMPRESIONANTES PRODUCCIONES MULTIMEDIA. PUEDE MOSTRAR SECUENCIAS DE VIDEO ANIMADAS Y CAPTURAR IMAGENES CONGELADAS DESDE DIFERENTES FUENTES, EDITARLAS, ADAPTARLAS E INTEGRARLAS CON GRAFICOS, SONIDO, ANIMACIONES Y TEXTO.

Video BLASTER FS200 — 69.900

CON LA VIDEO BLASTER FS200 PUEDE CAPTURAR Y MOSTRAR TANTO VIDEO ANIMADO COMO IMAGENES CONGELADAS DESDE VARIAS FUENTES DE ENTRADA, EDITARLAS, PROCESARLAS E INTEGRARLAS CON SONIDO. ESTA TECNOLOGIA SE UTILIZA PARA LOS SISTEMAS MULTIMEDIA MAS AVANZADOS Y EN LA MONITORIZACION DE VIDEO.

VideoSPIGOT For Windows — 44.900

CON LA TARJETA VIDEOSPIGOT FOR WINDOWS PUEDE CAPTURAR SECUENCIAS DE VIDEO ANIMADAS E IMAGENES CONGELADAS DESDE CUALQUIER FUENTE Y PROCESARLAS CON HERRAMIENTAS EXPERTAS PARA PRODUCIR PRESENTACIONES PROFESIONALES.

CREATIVE TVCODER — 29.900

CON EL TVCODER PUEDE VISUALIZAR LAS IMAGENES EN LA PANTALLA DEL TV Y GRABARLAS EN UN VCR. SE PUEDEN MOSTRAR LAS PRESENTACIONES MULTIMEDIA EN UNA AMPLIA SELECCION DE FORMATOS ESTANDAR DE VCR. EN COMBINACION CON VIDEO BLASTER FORMA UN SISTEMA COMPLETO DE TITULACION Y PROCESO DE VIDEO.

HARDWARE OPCIONAL	
ASP	11900
CABLE JOISTICK DOBLE	1990
CABLE ATENUADOR MEZC.	1990
SB MIDI BOX	15900
SB MIDI KIT	8900
WAVE BLASTER	39900
MIDI BLASTER	39900

CD SONY

32.900

- DOBLE VELOCIDAD (300 Kb/s)
- TIEMPO DE ACCESO 95 ms.
- COMPATIBLE MPC, XA. PHOTO CD MULTISESION

CD SONY + SOUND BLASTER PRO — 49.900

SOUND MACHINE PRO 16



Incluye:
- ALTAVOCES
- PAD STARFIGHTER 5
- JUEGOS

WOLFSTEIN 3D
COMMANDER KING
WORLD RESCUE
ISHAR II
PATRICIAN
WAYNE´S WORLD

25.900

DISCOS NASHUA



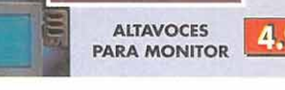
Nashua 10 DISCOS 3 1/2 - 995 -
10 DISCOS 3 1/2 HD - 1.500 -

DISCOS BULK



CAJA DE 10 DISCOS 3 1/2 HD FORMATEADOS - 995 -

PRODUCTOS LOGITECH



RATONES

RATON DEXXA	2250
RATON PILOT II	3900
RATON MOUSEMAN DIESTROS	7500
RATON MOUSEMAN ZURDOS	8400
RATON MOUSEMAN SIN CABLE	15750
TRACKMAN	8900

SCANNERS

SCANNER SCANMAN 32/WIN	19990
SCANNER SCANMAN 32/CW	15990
SCANNER SCANMAN 256/WIN	23900
SCANNER SCANMAN COLOR	69900

ARCHIVADORES

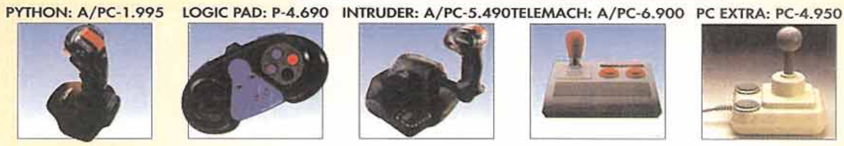


ARCHIVADOR 80 DISCOS 3 1/2 ... 1.890
ARCHIVADOR 80 DISCOS 5 1/4 ... 1.890

ALTAVOCES

ALTAVOCES PARA MONITOR — 4.990

JOYSTICK AMIGA / PC

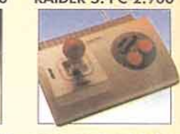


PYTHON: A/PC-1.995 — LOGIC PAD: P-4.690 — INTRUDER: A/PC-5.490 — TELEMACH: A/PC-6.900 — PC EXTRA: PC-4.950 — RAIDER 5: PC-2.900









PC RAIDER: PC-4.290 — TORNADO: PC-3.490 — M-6: PC-3.490 — MEGASTICK: PC-1.895 — MEGA GRIP: PC-3.195 — MEGA PAD: PC-2.995









PAD GRAVIS: PC-4.500 — FLIGHSTICK: PC-11.500 — G-FORCE: PC-12.495 — FLIGHT YOKE: PC-9.900 — AVIATOR: PC-5.990 — STARFIGHTER 5: PC-2.595








CUPON DE PEDIDO





MARCA TU SISTEMA

- ☐ PC 3 1/2
- ☐ AMIGA
- ☐ MASTER-SYSTEM
- ☐ MEGADRIVE
- ☐ GAME GEAR
- ☐ NINTENDO
- ☐ SUPER NINTENDO
- ☐ GAME BOY
- ☐ CR ROM
- ☐ CD 32
- ☐ MEGA CD
- ☐ LYNX
- ☐ VIDEO

OTRO ....

Nº DE CLIENTE .... NUEVO ☐
NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION ....
POBLACION ....
PROVINCIA ....
CODIGO POSTAL .... TELEFONO ....

TITULO	PRECIO
GASTOS DE ENVIO POR CORREO - 250	
TOTAL	



MAIL VXC
VENTA POR CORREO
91 380 28 92
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H/ SABADOS DE 10,30 A 14 h. FAX: (91) 380 34 49
SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS. TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)
HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO O UTILIZA EL CUPON DE PEDIDO
¡OJO! NO DEJES DE MIRAR ESTAS OFERTAS
EXITENCIAS LIMITADAS
OFERTAS PC 3 1/2 OFERTAS
TAMBIEN TENEMOS JUEGOS EN FORMATO 5 1/4 a 395 Ptas.
¡CONSULTANOS!
VIDEO
OFERTAS 495
MEGA DRIVE 14.990
Master System II 4.990
GAME GEAR 14.990
SUPER NINTENDO 14.990
GAMEBOY 6.990
DISCOS VIRGENES
Nashua
10 DISCOS 3 1/2 - 995 -
10 DISCOS 3 1/2 HD - 1.500 -
TENEMOS JUEGOS DE SPECTRUM, ATARI PC 5 1/4, AMSTRAD, C-64, MSX a 395 Ptas.
¡CONSULTANOS!
LIBROS DE SOLUCIONES
TOMO 1 - 2995
TOMO 2 - 2995
TOMO 3 - 2995
TOMO 4 - 2995
TOMO 5 - 2995
LIBROS DE PISTAS
DESCUENTOS ESPECIALES HASTA UN 50% DESCUENTOS ESPECIALES
Respuesta Comercial
Autorización nº 11.641
B.O.C. y T. nº 39
del 19 de Junio de 1.992
NO NECESITA SELLO
A franquear en destino
MAIL VXC
VENTA POR CORREO
Apartado nº 1.308 F.D.
28080 MADRID

ESTAS SON TUS TIENDAS MAIL

Centro Mail	Dirección
BILBAO	PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 BILBAO. TEL: 410 34 73
MADRID	EDIFICIO EL ZOCO (posterior) AV. COLMENAR VIEJO. SECT. PUEBLOS TRES CANTOS (MADRID). TEL: 804 08 72
ALICANTE	PADRE MARIANA, 24 ALICANTE. TEL: 514 39 98
BURGOS	AV. REYES CATOLICOS, 18. (Trasera) BURGOS. TEL: 24 05 47
MADRID	AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TORREJON DE ARDOZ MADRID. TEL: 677 90 24
BADALONA	SOLEDAT, 12. BADALONA. TEL: 464 46 97
MADRID	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. MADRID. TEL: 527 82 25
MALAGA	C. ALEMANIA, 5 FUENGIROLA (MALAGA) TEL: 58 25 82
SEVILLA	C. LAS MORERILLAS DOS HERMANAS (SEVILLA) TEL: 566 76 64
BARCELONA	C. PAU CLARIS, 106 BARCELONA. TEL: 412 63 10
MADRID	MONTERA, 32, 2º. MADRID. TEL: 522 49 79
SALAMANCA	TORO, 84. SALAMANCA. TEL: 26 16 81
ZARAGOZA	CENTRO COM. INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2 Ultima Planta ZARAGOZA. TEL: 21 82 71
BARCELONA	C. SANT CRIST 51-57 SANTS. BARCELONA. TEL: 296 69 23
MADRID	PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. (MADRID) TEL: 617 11 15
S.SEBASTIAN	AUTONOMIA, 3 SAN SEBASTIAN. TEL: 47 40 72
VIGO	PLAZA DE LA PRINCESA, 4 VIGO. TEL: 22 09 39

CENTRO MAIL

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

91 380 28 92

ATENCION
CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

SI ERES UN PROFESIONAL Y ESTAS INTERESADO EN PERTENECER A NUESTRA RED NACIONAL, PONTE EN CONTACTO CON NUESTRO DEPARTAMENTO DE FRANQUICIAS

TEL: 380 28 92

NOVEDADES PC EXITOS PC NOVEDADES PC EXITOS







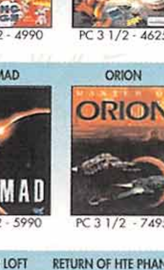

Título	Precio
1869	PC 3 1/2 - 4950
1942	PC 3 1/2 - 7995
ACES OF THE PACIFIC	PC 3 1/2 - 12900
ACES OVER EUROPE	PC 3 1/2 - 12900
AIR COMBAT CLASSIC	PC 3 1/2 - 8700
AL QADIM	PC 3 1/2 - 7990
ALONE IN THE DARK 2	PC 3 1/2 - 7950
AMAZON	PC 3 1/2 - 6990
ARCADE POOL	PC 3 1/2 - 4495
ARCHON ULTRA	PC 3 1/2 - 5990
ATP	PC 3 1/2 - 10995
BENEATH A STEEL SKY	PC 3 1/2 - 6990 CD ROM - CONS.
BLACK SECT	PC 3 1/2 - 4995
CAMPAING II	PC 3 1/2 - 8990
CANNON FODDER	PC 3 1/2 - 5990
COMANCHE	PC 3 1/2 - 5650 CE ROM - 12900
COOL SPOT	PC 3 1/2 - 5990
CORRIDOR 7	PC 3 1/2 - 4995 CD ROM - 5495
CYBER RACE	PC 3 1/2 - 7990 CD ROM - 8990
DARK LEGIONS	PC 3 1/2 - 6990 CD ROM - 6990
DARK SUN	PC 3 1/2 - 8990
DAY OF TENTACLE	PC 3 1/2 - 7700 CD ROM - 7700
D-DAY	PC 3 1/2 - 5995
DELTA V	PC 3 1/2 - 7990
DETROIT	PC 3 1/2 - 4495
DOG FIGHT	PC 3 1/2 - 8700
DUNGEON HACK	PC 3 1/2 - 7990
EMPIRE SOCCER	PC 3 1/2 - CONS
EUROPEAN CHAMPIONS	PC 3 1/2 - 2950
EVASIVE ACTION	PC 3 1/2 - 5995
EYE OF THE BEHOLDER III	PC 3 1/2 - 7990
F1 CHAMPION	PC 3 1/2 - 4990
F-15 III	PC 3 1/2 - 9990 CD ROM - 13990
FANTASTIC EMPIRE	PC 3 1/2 - 6990
FIELDS OF GLORY	PC 3 1/2 - 6495
FIFA SOCCER	PC 3 1/2 - 5990
FLEET DEFENDER	PC 3 1/2 - 7995
FLIGHT SIMULATOR 5.0	PC 3 1/2 - 11500
ESCENARIOS	SAN FRANCISCO - 8990 - NEW YORK - 8990 - PARIS - 8990 - WASHINGTON - 8990 -
FRONTIER- ELITE II	PC 3 1/2 - 6990
GENESIA	PC 3 1/2 - CONS
GLOBAL DOMINATION	PC 3 1/2 - 4995
GOAL	PC 3 1/2 - 5490
GOBLINS 3	PC 3 1/2 - 6995 CD ROM -8995
GREAT NAVAL BATLES II	PC 3 1/2 - 7990
HAND OF FATE	PC 3 1/2 - 7490 CD ROM - CONS.
HARRIER JUMP	PC 3 1/2 - 8700
HEXX	PC 3 1/2 - 6990
INCA	PC 3 1/2 - 6995 CD ROM - 7995
INCA 2	PC 3 1/2 - 6995 CD ROM - 8995
IN EXTREMIS	PC 3 1/2 - 6990
INDY CAR	PC 3 1/2 - 6990
INHERIT THE EARTH	PC 3 1/2 - CONS
INT. SENSIBLE SOCCER	PC 3 1/2 - 3995
JIM POWER	PC 3 1/2 - 4995
JURASSIC PARK	PC 3 1/2 - 5990 CD ROM - 6990
KICK OFF III	PC 3 1/2 - 5490
KING MAKER	PC 3 1/2 - 6990
KING'S QUEST V	PC 3 256 Col - 8700 CD ROM - 9990
KRUSTY FUN HOUSE	PC 3 1/2 - 4990
LA BELLA Y LA BESTIA	PC 3 1/2 - 4625
LANBORGHINI	PC 3 1/2 - 4995
LAND OF LORE	PC 3 1/2 - 7490
LAURA BOW	PC 3 1/2 - 6650 CD ROM - 12900
LITIL DIVIL	PC 3 1/2 - 4950 CD ROM - 7700
LOST IN TIME	PC 3 1/2 - 6995 CD ROM - 8995
LOST VIKINGS	PC 3 1/2 - 4490
MANCHESTER UNITED	PC 3 1/2 - 4995
MASTER OF ORION	PC 3 1/2 - 7495
METAL & LANCE	PC 3 1/2 - 6495
MICROMACHINES	PC 3 1/2 - 6495
MIGHT & MAGIC III	PC 3 1/2 - 5495
MIGHT & MAGIC IV	PC 3 1/2 - 6495
MIGHT & MAGIC V	PC 3 1/2 - 6495
MORTAL KOMBAT	PC 3 1/2 - 5990
NOMAD	PC 3 1/2 - 5990
ORION	PC 3 1/2 - 7495
OSCAR	PC 3 1/2 - 4100 CD ROM - 4650
OVERLORD	PC 3 1/2 - CONS
PACIFIC STRIKE	PC 3 1/2 - 8990
PACK THE LORDS OF POWER	PC 3 1/2 - 7700
PC BASKET 2.0	PC 3 1/2 - 2500
PC FUTBOL	PC 3 1/2 - 2500
PIMBALL FANTASIES	PC 3 1/2 - 5650
PIRATES GOLD	PC 3 1/2 - 6995
PLANET FOOTBALL	PC 3 1/2 - 5490
POLICE QUEST 3	PC 3 1/2 - 7200
PREHISTORIK II	PC 3 1/2 - 4995
QUEST FOR GLORY III	PC 3 1/2 - 7700
QUICK	PC 3 1/2 - 3495
RALLY	PC 3 1/2 - 5490
RAVEN LOFT	PC 3 1/2 - 8990
RETURN OF HTE PHANTOM	PC 3 1/2 - 5995 CD ROM - 12995
RETURN TO ZORK	PC 3 1/2 - 9490
REUNION	PC 3 1/2 - 6995
REX NEBULAR	PC 3 1/2 - 6995
RING WORLD	PC 3 1/2 - CONS CD ROM - 9990
ROBINSON REQUIEM	PC 3 1/2 - 5495
RYDER CUP	PC 3 1/2 - 4990
SABRE TEAM	PC 3 1/2 - 4995 CD ROM - 4995
SAM & MAX	PC 3 1/2 - 7700 CD ROM - 7700
SEA WOLF	PC 3 1/2 - 7990 CD ROM - 7990
SIMON THE SORCERER	PC 3 1/2 - 4650
SOCCER KID	PC 3 1/2 - 3495
STRIKER	PC 3 1/2 - 2995
STRIP POKER	PC 3 1/2 - 4995 CE ROM - 5995
STRONGHOLD	PC 3 1/2 - 5990
SUBWAR 2050	PC 3 1/2 - 7995
SUMMER CHALLENGE	PC 3 1/2 - 4625
SUPER VGA HARRIER	PC 3 1/2 - 5990
TASK FORCE 1942	PC 3 1/2 - 7700
TERMINATOR 2	PC 3 1/2 - 4990
TFX	PC 3 1/2 - 7990
THE BLUE & THE GRAY	PC 3 1/2 - 5995
THE COMPLET CHESS SYS.	PC 3 1/2 - 4495 CD ROM - 6995
THEME PARK	PC 3 1/2 - 6990 CD ROM - 7990
TIE FIGHTER	PC 3 1/2 - 7700
TORNADO	PC 3 1/2 - 7995 CD - 8995
TRODDLERS	PC 3 1/2 - 5990
UFO	PC 3 1/2 - 6995 CD ROM - 6995
ULTIMA VIII	PC 3 1/2 - 8990
UNLIMITED ADVENTURE	PC 3 1/2 - 6990
UNNATURAL SELECTION	PC 3 1/2 - 6990
UNNECES. ROUGHNESS	PC 3 1/2 - 9990
VEIL OF DARKNESS	PC 3 1/2 - 6990
WHEN TWO WORLDS WAR	PC 3 1/2 - 4995
WING COM. ARMADA	PC 3 1/2 - 4995
X WING IMP.PURSUIT	PC 3 1/2 - 3300 B WING - 3300

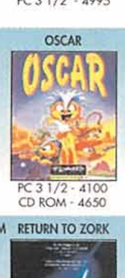




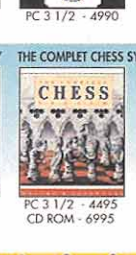
















































AMIGA

IMPORTACION NOVEDADES

Título	Precio
A- TRAIN	6995
ALIEN 3	5490
ALIEN BREED 2	5490
AMBERSTAR	5490
BATMAN	3990
BRIAN THE LION	5490
BURNING RUBBER	5490
CANNON FODDER	5990
CLIFFHANGER	3990
COOL SPOT	5990
DANGEROUS STREET	5490
DESERT STRIKE	5990
DRACULA	3990
EYE OF THE BEHOLDER II	7195
F1 GRAND PRIX	6995
GOAL!	6195
GUNSHIP 2000	6995
HEINDALL 2	6995
HIRED GUNS	6990
INNOCENT	7990
JURASSIC PARK	5490
LAST ACTION HERO	3990
LIBERATION	5990
LION HEART	5595
MICRO MACHINES	5490
PERIHELION	5990
ROAD RUSH	5190
SECK & DESTROY	3990
SECOND SAMURAI	5990
SENSIBLE SOCCER	4990
SIMON THE SORCERER	6990
STAR DUST	3490
STREET FIGHTER II	3900
SUPER FROG	5395
TETRIS/7 COLORS	5990
THE SETTLERS	6990
THE BLUE & THE GRAY	7995
TORNADO	7990
URIDIUM 2	5490
WING COMMANDER	5990
WINTER OLYMPICS	6990
ZOOL 2	4990

AMIGA 1200

Título	Precio
BURNING RUBBER	5490
DANGEROUS STREET	5490
JURASSIC PARK	5990
LIBERATION	6990
MORPH	5990
NIGEL MANSELL	5990
SIM LIFE	6995
SLEEP WALKER	5195
TURRICAN 3	5490

OFERTAS NACIONAL





995
7 COLORS • ADVANTAGE TENNIS • ATOMINO • BLOB • CISCO HEAT • COHORT II • CYBERCOM • DICK TRACY • DODLEBUG • FLIP IT & MAGNOSE • JUDG DREAD • KILLERBALL • LEEDS UNITED • SIMULCRA • SMASH TV • STORM MASTER • KILLING CLOUD • TINY SWEEK • VAXIME

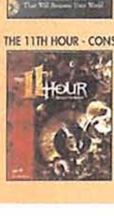
1.495
BONANZA BROSS • COOL WORLD • CHICHEN ITZA • DARKMAN • ELVIRA (arcade) • HARDRIVIN II • LA JUNGLA 2 • NAVY SEALS • PAPER BOY II • PUSH OVER • RACE DRIUN' • SPOT • WRESTLEMANIA • WWF EUROPEAN

1.795
3D POOL • AFTER BURNER • ITALY 90 • NEW ZEALAND STORY • PANZA • RAINBOW ISLAND • SPACE CRUZADE • SWIV

2.495
EL PADRINO • CHRISTMAS LEMMING • PACK F19+MIG 29 • SHADOW SORCERER

CD ROM CD ROM












7th GUEST - 10990 · AEGIS - CONS · BLUE FORCE - 4995 · CARNAGE - 3990 · CINEMANIA - 12900 · CONSPIRACY - 7490 · CRUISE FOR A CORPSE - 3995

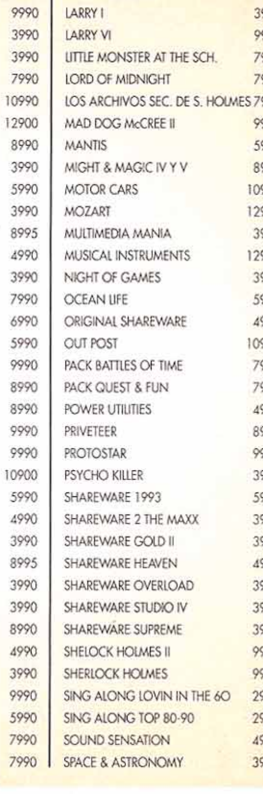
DRAGON LAIR - 9990 · DRAGONSPHERE - 10990 · F 15 II - 4995 · F-19 STEALTH FIGHTER - 4995 · HABLEMOS INGLES - 9990 · HELL CAB - 12900 · INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS - 3325

IRON HELIX - 9900 · LOOM - 4995 · LORD OF THE RING - 9990 · M1 TANK PLATOON - 4995 · MAD DOG MCCREE - 7990 · MEGARACE - 9990 · MICROCOSM - 10990

MONKEY ISLAND - 4995 · MYST - 7990 · PIRATES! - 4995 · REBEL ASSAULT - 9990 · SECRET WEAPONS OF THE LUFTWARE - 4995 · SPACE QUEST IV - 6450 · STARLORD - 9995

STAR TRECK - 8490 · THE 11TH HOUR - CONS · THE JOURNEY MAN PROYECT - 7990 · TOP 2000 SHAREWARE - 3990 · WHO SHOT JOHNNY ROCK? - 9990 · WOLF PACK - 9990 · XANTH - 7700





Título	Precio
ADVANTAGE TENNIS	9990
ALONE IN THE DARK	9990
AMERICAN PREMIER SHAREWARE	3990
ARNIE 2	3990
ARTHUR BIRHTDAY	7990
BACKROAD RACERS	10990
BEETHOVEN	12900
CAPITOL HILL MPC	8990
CARICATURAS CLASICAS	3990
CD DELUXE 4 PACK	5990
CD ROMIX	3990
CIVILIZATION+ RAIL ROAD TYCON	8995
CLIPART GOLIATH	4990
CLIPART WAREHOUSE	3990
DARK SEED	7990
DIGITAL LOVE MPC	6990
DR. SHAREWARE	5990
DRACULA UNLEASHED	9990
DUNE	8990
DUNGEON HACK	8990
ERIC THE UNREADY	9990
FALCON GOLD	9990
GABRIEL KNIGHT	10900
GAMEWARE COLLECTION	5990
GIGA GAMES	4990
GRAEME SOCCER MANAGER	3990
GUNSHIP 2000+ESCENARIOS	8995
HACKER CHRONICLES	3990
HOUND OF BASKERVILLE	3990
HUMANS 1&2	8990
IMAGES OF NASA	4990
JCSM SHAREWARE	3990
JUTLANDS	9990
KODAC PHOTO CD	5990
KYRANDIA	7990
LABYRINTH OF TIME	7990
LANDS OF LORE	9990
LARRY I	3995
LARRY VI	9990
LITTLE MONSTER AT THE SCH.	7990
LORD OF MIDNIGHT	7990
LOS ARCHIVOS SEC. DE S. HOLMES	7990
MAD DOG McCREE II	9990
MANTIS	5990
MIGHT & MAGIC IV Y V	8995
MOTOR CARS	10990
MOZART	12900
MULTIMEDIA MANIA	3990
MUSICAL INSTRUMENTS	12900
NIGHT OF GAMES	3990
OCEAN LIFE	5990
ORIGINAL SHAREWARE	4990
OUT POST	10900
PACK BATTLES OF TIME	7950
PACK QUEST & FUN	7950
POWER UTILITIES	4990
PRIVETEER	8990
PROTOSTAR	9990
PSYCHO KILLER	3990
SHAREWARE 1993	5990
SHAREWARE 2 THE MAXX	3990
SHAREWARE GOLD II	3990
SHAREWARE HEAVEN	4990
SHAREWARE OVERLOAD	3990
SHAREWARE STUDIO IV	3990
SHAREWARE SUPREME	3990
SHELOCK HOLMES II	9990
SHERLOCK HOLMES	9990
SING ALONG LOVIN IN THE 60	2990
SING ALONG TOP 80-90	2990
SOUND SENSATION	4990
SPACE & ASTRONOMY	3990
SPACE QUEST IV	12900
SPACE SHUTTLE MPC	8990
STAR CRUSADE	7990
STRAVINSKY	12900
STRIKE COMMANDER	8990
SUPER CD II SHAREWARE	3990
SUPER CD III SHAREWARE	3990
SUPER CLIPART	3990
SUPER GAME SWIN I	2990
SUPER GAME SWIN II	2990
SUPER GAMES VOL 2	5990
THE HORDE	7990
THE ROCK'N' ROLL YEARS	7700
ULTIMATE WINDOWS SHAREWARE	3990
UNDER KILLING MMON	11990
VGA SPECTRUM 2	3990
WINDOW MASTER	5990
WINDOWARE	3990
WINDOWS SHAREWARE	3990
WORLD CUP USA 94	5990
WORLD OF GAMES	3990
WORLD OF WINDOWS	3990

SOLO PARA ADULTOS

Título	Precio
ALL BEAUTIES	4990
101 SEX POSITION	6990
BUSTY BABES	5990
DEEP THROAT	9990
DIGITAL DREAMS	4990
DREAMS GIRLS	6990
GIRL GIRL GIRL	5990
KAMA SUTRA	6990
LEGEND OF PORN II	5990
LOVER'S GUIDE	9990
SEXIEST WOMAN	5990
SEX (XXX)	4990








PACK 10 CD-ROM

SUPER PRECIO **7.990**

- DOOM
- KING QUEST V
- STELLAR 7
- TIME MAN OF THE YEAR
- WORLD ATLAS
- WORLD FACT BOOK
- CD-ROM OF CD-ROMS
- BEST OF MEDIA CLIP
- PLANIMATION FESTIVAL
- SING ALONG CLASSIC

MORPHOLOGY 101

PROGRAMA DE MORPHING Y EFECTOS ESPECIALES PARA WINDOWS. INCLUYE TUTORIAL, ANIMACIONES Y EJEMPLOS.

8.500

TOP 50 GAMES FOR WINDOWS

- BLACKOUT
- BRIDGE
- DRAVENT'S
- WIN RISK
- WIN POOL

...Y muchos más

3.990

TOP 50 GAMES FOR MS-DOS

- DOOM
- WOLFENSTEIN 3D
- EPIC PIMBALL
- CYBERCHESS
- SPACE CHASE
- EPIC BASEBALL

...Y muchos más

3.990

PACKS DE SHAREWARE

Contienen:

- JUEGOS EDUCATIVOS
- PROGRAMAS GRAFICOS
- CLIPART
- PROCESADORES DE TEXTO
- BASES DE DATOS
- UTILIDADES DOS Y WINDOWS
- COMUNICACIONES

...Y muchos más

DR. SHAREWARE II **3.990** · SO MUCH SHAREWARE **3.990** · TOO MUCH SHAREWARE **3.990**





EXPLOSSION 3 — 4.900

- MAS DE 600 Mb.
- NO HAY PROGRAMAS REPETIDOS RESPECTO A EXPLOSSION I y II
- DESCRIPCIONE SEN 6 IDIOMAS, ENTRE ELLOS CASTELLANO Y CATALAN
- ORIGINAL PROGRAM BAJO WINDOWS PARA DESCOMPRIMIR LOS ARCHIVOS DE MANERA FACIL E INTUITIVA

LA EDAD DEL ORO del Pop español

11 AÑOS DE MUSICA POP ¡UN CD-ROM IMPRESCINDIBLE!

4.950

PACK ANNIVERSARY

10 JUEGOS QUE HICIERON HISTORIA

- WASTELAND
- STARTRECK 25 AN.
- TASS TIMES
- MINDSHADOW
- DRAGON WARS
- BARD'S TALE
- CASTLE
- LORD OF THE RING
- ANOTHER WORLD
- BATTLE CHESS

8.990

FLIGHT PACK

4 SIMULADORES PARA CD-ROM

- F15 STRIKE EAGLE 2
- F14 TOMCAT
- AIR WARRIOR
- F15 DESERT STORM

4.995

NOTICIAS

NOTICIAS ARCADIA Año 1 - Nº 2 - Septiembre 1994

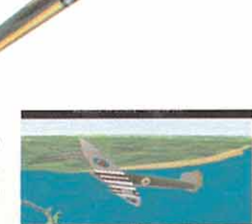
OVERLORD

50 años después recordando el Día D



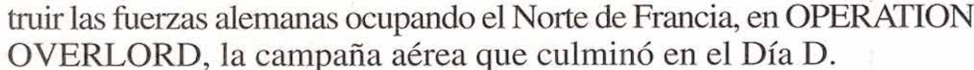
El pasado 6 de junio se cumplieron 50 años desde el famoso Dia D, la audaz ofensiva aliada contra la invasión Nazi. El mayor desembarco de la historia. Un día de libertad.

A pesar de esto, el Día D no habría existido de no haber logrado reducir el poder alemán en tierra, mar y aire.





Tu trabajo consiste en lograr destruir las fuerzas alemanas ocupando el Norte de Francia, en OPERATION OVERLORD, la campaña aérea que culminó en el Día D.



OVERLORD te ofrece la oportunidad de pilotar el Typhoon 1b, el Mustang III o el Spitfire IX. El juego tiene, entre otras características, el revolucionario sistema INSIDE COMBAT LOCK (bloqueo en combate), el cinemático VIEW MATRIX, y la representación gráfica de aviones más realista que jamás haya existido en la historia de los simuladores de vuelo.

HOKUM-KA 50

Piratas poderosamente armados atacan cargeros en el Sur de China.



Las fuerzas de Emilio Chango, el cerebro tras la organización pirata, están empezando a ser más sofisticadas, comprando armamento pesado, y destruyendo vidas y cargueros cada día. Se ha descubierto que la base de estos piratas se encuentra en las Islas Anambas. Ahí es donde te diriges. Acabas de ser contratado por un cartel de comerciantes de Japón, China, Filipinas y Singapur para devolver la seguridad de las rutas marítimas. Eres el capitán de un grupo de soldados mercenarios y de pilotos de helicópteros. Tú planeas la estrategia, los objetivos y envías tus unidades hacia el enemigo. Tomarás el control de cualquiera de los helicópteros y te trasladarás directamente al lugar de la batalla.





"El modelo más preciso de cualquier simulador de helicóptero que se haya visto hasta ahora"

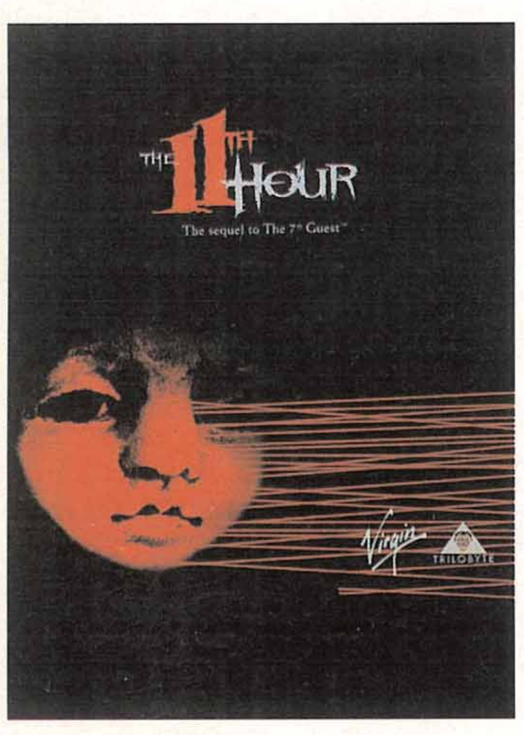
• 4 diferentes helicópteros de combate, auténticamente recreados (Bell Supercobra, Kamov Hokum (Werewolf), KAMOV MI-8 y el Westland Army Lynx), todos ellos verificados como correctos por oficiales militares de alto rango.

• Con el "Dynamic Mission Generating System" (Sistema Dinámico Generador de Misiones) podrás pasar por 100 misiones diferentes. Además, se generarán nuevas misiones a medida que juegas.

THE 11TH HOUR

The sequel to The 7th Guest

Periodista desaparecida mientras investigaba misteriosos sesinatos.



Han pasado setenta años desde que el nombre de Hen ry Stauf se mencionó por última vez. Ahora su ciudad, Harley, y su mansión, vuelven a ser noticial. La periodista de la localidad, Robin Morales, ha desaparecido investigando sucesos extraños en la ciudad. Su colega y amante, Carl Dennin, se ha trasladado al lugar de los sucesos para resolver el misterio bajo la desaparición de Robin, investigar los asesinatos y descubrir los misterios que la mansión Stauff todavía guarda en su interior.

No hay momento que perder. De ti depende rescatar a Robin antes de que el reloj de THE 11TH HOUR (LETTERING ORIGINIAL)

The sequel to THE 7th Guest.

The 11th Hour (La Hora 11) es la secuela del famoso título **THE 7TH GUEST**, el juego en CD-ROM que ha batido récords de venta en toda Europa, y con más de **500.000 copias vendidas en todo el mundo**.



Más de una hora de vídeo absolutamente realista, con actores profesionales, gráficos más suaves y acción más rápida, "terror psicológico", más puzzles, más juegos, más terror, más rompecabezas, efectos especiales y banda sonora compuesta por "The Fat Man".



Las veintidós habitaciones de la Mansión Stauff han sido re-dibujadas y retocadas para darles el aspecto del paso de esos 70 años. El entorno ha sido mejorado, y la sensación de 3D es aún más realista. La sensación de estar dentro de la mansión no puede ser más real. Tus gritos se confundirán con los de la casa...

Todo ello en 3 CDs, en una presentación todavía más impresionante que la de *The 7th Guest*, creada por Margo Chase, la diseñadora conocida por su trabajo en la famosa película de Francis Ford Coppola "Drácula".

El mejor drama interactivo del mundo.



